L'Arc et la Griffe

Quentin LEQUEUX

Christophe PINEAU

Jeu de combats fantastiques

socomer éditions

L'Arc et la Griffe

Quentin LEQUEUX

Christophe PINEAU

Tous droits réservés pour tous pays

©SPEEL et SOCOMER
dépot légal 1er trimestre 1988
ISBN en cours
SPEEL éditions, 23 hameau des moissons
62217 BEAURAINS
SOCOMER éditions, 35 rue Simart
75018 PARIS

L'arc et la griffe © 1988 by Quentin LEQUEUX et Christophe PINEAU is licensed under CC BY 4.0.
To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

L'ARC ET LA GRIFFE - TABLE DES MATIERES

A - INTRODUCTION
Les figurines
Le terrain
La règle

B - PREPARATION

I) Créer une armée
1) Description des types de troupe
2) La valeur des unités
3) Magiciens et héros
4) Regroupement par unités
5) Valeur d'une armée
6) Formations de combat

II) Le champ de bataille
1) La zone de déploiement
2) Tirage du décor
3) Mise en place des éléments de terrain
4) Mise en place des troupes

III) Les ordres
1) Rédaction des ordres
2) Modification des ordres

C - DEROULEMENT

I) Phases du jeu

II) Mouvements normaux
1) Changement de direction
2) Changement de formation de combat
3) Effets du terrain
4) Cas spéciaux de mouvement

III) Tir
Résolution du tir
Tir et personnages

IV) Corps à corps
1) La charge
2) Résolution du corps à coprs
3) Manœuvre durant la mêlée
4) Utilisation des armes et des boucliers
5) Combat entre plus de deux unités
6) Flanc et arrière
7) Mouvements obligatoires
Recul et suivi
Déroute et poursuite
Redditions

V) Ralliements
Facteurs de désorganisations et tentative de ralliement

VI) Compléments
1) Unités quittant la table
2) Vaiqueur et vaincu

D - ANNEXE I LE 25 MM

E - ANNEXE II REGLES OPTIONNELLES

CHARS DE GUERRE

I) Types de chars

II) Calcul du coût

III) Mouvement

IV) Combat
1) Tir
2) Corps à corps
3) Pertes

F - LES CREATURES VOLANTES

I) Classes de créatures

II) Mouvement aérien
1) Mouvement vertical
2) Mouvement horizontal

III) Combat
1) Le tir
2) Le corps à corps

IV) Montures volantes

G - MACHINES DE GUERRE

I) Type de machines

II) Coût

III) Tir

IV) Corps à corps

V) Mouvement

H - TESTS DE MORAL

I) Mécanismes du test

II) Occasion du test

III) Modificateurs

IV) Tableau moral

I - FICHES CREATURES

Catégories de créatures
Ce que l'on trouve sur les fiches

I) Les peuples guerriers

II) Alliés Potentiels

III) Animaux
1) Attaques
2) Contrôle
3) Divers
4) Monture

IV) Monstres

V) Morts vivants

J - ECOLES DE MAGIE

I) Les sorts

II) Lancement d'un sort

III) Description des sorts

IV) Coût d'un magicien
Sorts d'Enchanteurs
" de Nécromants
" de Prêtres
" d'Illusionnistes
" d'Elémentalistes

K - OBJETS MAGIQUES

I) Armes magiques

II) Armures

III) Potions

IV) Parchemins

V) Anneaux

VI) Baguettes

VII) Objets divers

L - RECAPITULATIF

Préparation :

I) Créer une armée

II) Champ de bataille

III) Ordres

Déroulement :

I) Phases du jeu

II) Mouvements

III) Tirs

IV) Corps à corps

V) Ralliement

TABLEAU DE COMBAT
TABLEAU DES PERTES
REGISTRE D'ORDRES

L'Arc et la Griffe

A - INTRODUCTION

Avec l'ARC ET LA GRIFFE, vous allez enfin pouvoir déchaîner vos hordes de Gobelins sur les paisibles campagnes. Ou, après avoir tiré de son lit le vieux Turcol l'Enchanteur, prendre la tête de votre vaillante armée humaine pour refouler dans leur tombe les Sinistres légions du Terrible Seigneur.
L'ARC ET LA GRIFFE, c'est un jeu de combats fantastiques, où les participants à la bataille sont représentés par des figurines de métal. Il fait intervenir les monstres les plus terribles, les créatures les plus repoussantes, et les héros les plus démesurés. Le tout sous l'égide de la magie, qui n'est plus une légende, mais une réalité.

Les figurines :

Votre armée sera donc constituée d'un certain nombre de figurines. Nous recommandons l'emploi de figurines dites "15mm" (c'est à dire qu'un humain moyen est représenté par une figurine de 15mm de haut), qui concilient faible coût, excellent aspect visuel et emcombrement réduit. Mais il est tout à fait possible de jouer avec des figurines plus grandes, celles de 25mm de haut utilisées couramment par les joueurs de jeu de rôle.
Toutes ces figurines sont en vente dans les boutiques spécialisées. Vous y trouverez un grand choix.

Il vous faudra une centaine de figurines, qu'il est bien sûr préférable de peindre. Pour la peinture, vous pouvez utiliser de la peinture acrylique ou l'universelle peinture à maquette. Pour la technique, consultez votre revendeur et les revues spécialisées dans le jeu.
A la limite, et surtout au début, vous pourrez remplacer une partie des figurines par des pions de carton. Votre armée sera moins belle, mais plus tôt disponible.

Le terrain :

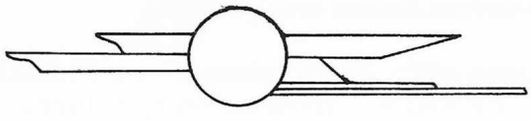
L'ARC ET LA GRIFFE se joue sur une table, d'environ 1m sur 1,20m dans le cas des figurines de 15mm, de la taille d'une table de ping-pong dans le cas des figurines de 25mm. Ces dimensions sont minimum, destinées à des armées moyennes et des parties raisonnablement courtes (environ 4 heures). Vous pouvez jouer sur une surface plus grande, bien sûr. Veillez simplement à ce que le centre de la table reste accessible, pour que les figurines qui s'y trouveraient restent manipulables.

Sur cette table, on disposera divers ELEMENTS DE TERRAIN : rivières, bois, collines, etc... Car jouer sur une plaine sans limite ne présente guère d'intérêt.
Vous pouvez réaliser les COLLINES avec du polystirène expansé, découpé et peint, ou avec des livres.
Les BOIS seront symbolisés par quelques arbres du genre de ceux utilisés dans les décors ferroviaires. Vous pouvez les fabriquer, ou les acheter tout fait. Il en est de même pour les HAIES.
Les RIVIERES et les ROUTES seront soit simplement tracées à la craie, soit représentées par des bandes de papier, soit creusées dans les plaques de polystirène.
La meilleure solution est sans doute de fixer tous ces éléments de terrain sur des carrés de carton fort ou de polystirène de 15cm de côté. Ainsi, les ELEMENTS DE TERRAIN seront à la fois stables et compatibles entre eux. Vous pouvez combiner plusieurs carrés de colline pour obtenir une montagne, varier à l'infini le tracé de vos rivières, etc...
Si vous réalisez de la même manière des éléments de terrain clair, vous pourrez alors figurer tout le champ de bataille de superbe façon.

La règle :

Elle peut sembler longue, elle n'en est pas moins simple. De plus, nous vous fournissons une table des matières, un index et un récapitulatif, pour vous aider à l'exploiter au mieux

La règle vous indique d'abord comment créer une armée, et comment comparer des armées différentes entre elles. Puis comment disposer les éléments de terrain sur la table.
Aux différentes unités composant votre armée, vous allez donner un ORDRE, qu'elles s'efforceront d'accomplir. Une fois les ordres donnés, les joueurs déplaceront simultanément leurs figurines, et les feront tirer et combattre. Cela pendant un certain nombre de tour, jusqu'à la victoire de l'un des camps.
Les règles vous indiquent aussi comment utiliser la magie, et détaillent les pouvoirs des créatures les plus courantes.
Les règles sont donc riches. Mais vous pouvez les enrichir encore, en créant de nouveaux monstres, en inventant des scénarios de bataille en faisant intervenir votre personnage de jeu de rôle, en mettant sur pied une campagne longue, sur plusieurs parties, avec plusieurs joueurs...
Les règles sont simples. Certains habitués des jeux de guerre avec figurines les trouveront peut-être simplistes.
Qu'ils comprennent qu'étant donné la masse de données indispensables (sur les créatures, la magie,...) il a fallu simplifier les mécanismes pour garder une règle utilisable.



B - PREPARATION

I - CREER UNE ARMEE

Chaque figurine représente plusieurs créatures, soit 20 humanoïdes, soit 4 géants, etc... Elle possède en quelque sorte 20 points de "vie" qui diminueront au fur et à mesure des combats. Quand une figurine aura subi 20 pertes, elle sera retirée du jeu.
Certaines figurines ne représentent qu'une créature : un dragon, un héros, un magicien.
Certaines figurines possèdent plus de 20 points de vie. Tous ces détails sont donnés sur les fiches de créatures.

Dans la mesure du possible, la figurine doit correspondre exactement à la créature qu'elle représente. Une figurine d'humain avec cotte de mailles et lance représente des humains avec cottes de mailles et lances, et non des hommes-lézards chevauchant des arpenteurs de marais. Cependant, si vous ne disposez pas des figurines nécessaires, on pourra dire que cette figurine d'Elfe brandissant une épée représente des Elfes avec des arcs. L'essentiel est d'en prévenir votre adversaire.

1) <u>Description des types de troupes</u> :

Il est nécessaire de standardiser un minimum les possibilités d'équipement des créatures. Aussi, seuls les types suivants sont autorisés :

CHE	CHEvalerie	Cavalier en armure complète sur monture portégée ou très résistante.
CLO	Cavalerie LOurde	Cavalier en cotte de mailles sur monture ordinaire non protégée.
CMO	Cavalerie MOyenne	Cavalier en armure de cuir sur monture ordinaire non protégee.
CLE	Cavalerie LEgère	Cavalier sans armure sur mon ture ordinaire non protégée.
ILO	Infanterie LOurde	Fantassin en cotte de mailles.
ILOD	Infanterie LOurde Dispersée	Fantassin en cotte de mailles, formation dispersée.
IMO	Infanterie MOyenne	Fantassin en armure de cuir.
IMOD	Infanterie MOyenne Dispersée	Fantassin en armure de cuir, formation dispersée.
ILE	Infanterie LEgère	Fantassin sans armure.
ILED	Infanterie LEgère Dispersée	Fantassin sans armure, formation dispersée.

Un mot d'explication : si les différents types de cavalerie sont très explicites, les différences entre formation dispersée ou non pour l'infanterie le sont moins. L'avantage de la formation normale, c'est que les fantassins sont proches les uns des autres et donc plus efficaces au combat corps à corps. La formation dispersée est plus mobile, mais moins puissante.
Notez que l'ILE est particulièrement vulnérable.

Chaque figurine devra être fixée sur un socle de carton épais ou de bois, de forme géométrique dont le but est de régulariser les troupes et de permettre les combats. Ce socle s'appelle une BASE, et les dimensions suivantes doivent être rigoureusement respectées :

	15mm		**25mm**	
	Front	*Flanc*	*Front*	*Flanc*
CHE	12	30	18	40
CLO	15	30	20	40
CMO	15	30	20	40
CLE	20	30	30	40
ILO	10	15	15	20
ILOD	15	20	20	30
IMO	10	15	15	20
IMOD	15	20	20	30
ILE	15	20	20	30
ILED	20	20	30	30

Dimensions en mm.

Certaines créatures ont des socles spéciaux indiqués sur leur fiche de créature.
Les figurines représentant un humanoïde isolé (Héros, Magicien) ont un socle correspondant à leur type de troupe, dans un souci de simplification.
Il existe une grande variété d'armes, que l'on peut ramener à six catégories.

D'abord les armes de corps à corps :

- Les Armes de Poing (AP) : ce sont des armes courtes, tenues d'une seule main, et utilisées le plus souvent comme arme secondaire. Le prototype en est l'EPEE.
- Les Armes Longues (AL) : ce sont des armes constituées d'un manche et d'une pointe au bout. Tenues d'une seule main, elles sont l'armement principal de la plupart des troupes, car elles sont simples à fabriquer et efficaces. Le prototype en est la LANCE.
- Les Armes à deux mains (A2) : leur longueur et leur forme varie beaucoup. Ce sont des armes lourdes et incommodes, mais très efficaces. Citons la HALLEBARDE et la HACHE D'ARME.

Ensuite les armes pour le tir :

- Les Armes de Jet : (AJ) : ce sont des armes lancées à la main sur une très courte distance. Elles peuvent être très efficaces si elles sont utilisées juste avant une mêlée. Le prototype en est le JAVELOT.
- Les ArCs (AC) : leur tir est rapide et la portée moyenne. En grand nombre, ils deviennent redoutables.
- Les ArBalètes (AB) : ces armes portent plus loin que les arcs et sont plus efficaces contre les troupes en armure. Mais leur cadence de tir est beaucoup moins rapide.

Toutes les troupes peuvent utiliser toutes les armes, à l'exception des Armes à deux Mains, qui ne peuvent être utilisées que par l'infanterie en Ordre Dispersé (ILOD, IMOD ou ILED), car il faut de la place pour les manier. Notons également que la cavalerie ne peut utiliser l'Arme Longue que si elle charge : elle doit ensuite dégainer ses Armes de Poing. Elle pourra réutiliser l'Arme Longue plus tard, au cours d'autres charges.
Une même figurine peut avoir jusqu'à TROIS armes différentes. Les armes ne se brisent jamais, et les troupes ont suffisamment de projectiles pour tirer durant toute la bataille. Ainsi, une figurine équipée d'une Arme de Jet peut tirer plusieurs fois avec.
On ne peut jamais lancer les armes de corps à corps (AP, AL, A2).

2) La valeur des unités :

Vous disposez d'un budget de 1 000 écus, que vous allez utiliser au mieux pour engager et armer des soldats. Bien sûr, votre adversaire fait de même. Ainsi, les deux armées, bien que construites et composées de façon différente, seront réputées égales puisque coûtant le même prix.

Pour calculer le coût d'une figurine, divers éléments seront pris en compte. Il y a d'abord une VALEUR DE BASE, qui varie suivant la race de la créature. Cette valeur est donnée dans les fiches de créature, et représente la créature avec éventuellement une armure et éventuellement une monture.
Par exemple :
Cavalier humain en cotte de mailles sur cheval (CLO) : 8 écus
Fantassin sylvain sans armure, formation dispersée (ILED) : 5 écus
Fantassin homme-lézard en armure (ILO) : 5 écus

Il faut maintenant armer vos soldats. Voici les prix des armes :

- Arme de Poing :	0 écu (donc gratuite),
- AL, Arc, Arbalète, AJ :	1 écu,
- Arme à deux mains :	2 écus,
- Bouclier :	1 écu.

D'autre part, le coût de la figurine variera selon qu'il s'agira d'une recrue enrôlée de force, ou d'une élite fanatique. Cette ardeur combative est représentée par le MORAL de la créature, qui varie de 1 à 4. Plus le moral sera bas, plus la créature sera prompte à fuir. Chaque point de moral au delà du premier coûte un écu :

- Moral 1 : 0 écu,
- Moral 2 : 1 écu,
- Moral 3 : 2 écus,
- Moral 4 : 3 écus.

Prenons un exemple : soit une figurine représentant un des membres de la Garde Noire d'Ysmal. Il est en armure légère, c'est donc de l'IMO. C'est un humain, et il a une lance et un bouclier. Il est confiant en lui-même, son moral est de 4 :

IMO humaine :	3 écus
Epée courte :	0 écu
Lance :	1 écu
Bouclier :	1 écu
Moral :	3 écus
	8 écus

3) Magiciens et Héros :

Dans certaines armées, on rencontre des individus exceptionnels, que ce soient des combattants supérieurs à la normale (des Héros), des magiciens, voire même les deux en même temps. Ces individus seront créés par vous de la même façon que les créatures ordinaires, mais ils peuvent aussi provenir d'une de vos parties de Jeu de Rôle.

Un HEROS est un combattant exceptionnel. A lui tout seul, il est l'équivalent de 1,2,3,4 voir 5 figurines ordinaires (on parle donc de héros I, II, III, IV et V). Donc, alors qu'une figurine ordinaire donne un coup de lance, un héros IV en donne 4.
Le héros peut-être de n'importe quel type ou armement. Son coût est calculé comme celui d'une figurine ordinaire (valeur de base, armes, moral) puis multiplié par son rang : 1 si c'est un héros I, 2 si c'est un héros II, etc... jusqu'à 5 si c'est un héros V.
Le moral d'un héros ne varie pas de 1 à 4 comme celui d'une figurine ordinaire, mais de 3 à 5 (donner moral 5 à un héros coûte 4 écus).
La création des magiciens est expliquée dans le livret sur la magie.
Vous devrez créer au moins un héros, qui sera nommé général de votre armée. C'est un personnage très important et très cher : calculer son coût comme un héros ordinaire, puis rajouter 100 écus.
Toutes les combinaisons sont autorisées : Héros-Magicien, Général-Magicien, tant que l'on paie les écus pour chaque catégorie.
Exemples :
- Général héros III CHE humain Lance Moral 5 : 100 +(13+1+4)x3 = 154
- Général héros I Enchanteur CLO humain Bouclier, 5 sorts, Moral 4 : 100+8+1+50+3 = 162
Il n'y a qu'un général par armée.
- Héros II Prêtre ILOD humain Fléau Moral 3, 5 sorts : (4+2+2)x2+50 = 66

Un héros peut constituer une unité à lui tout seul, ou être placé à la tête d'une unité. Dans ce dernier cas, il faut payer 10 écus supplémentaires. Cela ne peut être fait qu'avant la bataille jamais pendant. L'intérêt est que lors des combats, on prendra en compte le moral DU HEROS et non pas seulement celui de l'unité.
Cependant, la différence entre le moral du héros et celui des figurines qu'il commande ne doit pas être supérieur à 1. D'où le tableau :

Moral des troupes	Moral du héros
1	héros interdit
2	3
3	3 ou 4
4	4 ou 5

On voit que, dans une unité où le moral des figurines est 1, il ne peut pas y avoir de héros.

Exemple : La Garde Noire d'Ysmal est commandée par le redoutable et cruel Duncan, un héros humain II. Il est vêtu, comme ses hommes d'une armure légère.
- IMO humaine : 3 écus
- Lance : 1 écu
- Bouclier : 1 écu
- Moral 5 : 4 écus
- Epée longue : 0 écu
9 écus

Duncan est héros II : son coût doit donc être multiplié par 2, il vaut 9x2=18 écus.
Duncan commande la Garde Noire : il faut payer 10 écus de plus, il vaut 18+10=28 écus.

4) Regroupement par unités :

Les figurines sont groupées en unités de 5 à 50 figurines IDENTIQUES. Dans une armée, il y aura plusieurs de ces unités. Le contact entre les bases (appelé contact de base) de chaque figurine dans une même unité doit être préservé, c'est à dire qu'à tout moment une figurine doit être en contact de base avec au moins une figurine de son unité.
Réciproquement, deux figurines d'unités différentes ne doivent jamais être en contact de base, sauf en cas d'un combat entre ces deux unités.
Ces règles ne s'appliquent pas aux personnages (héros et magiciens). Un héros ou un magicien peut constituer une unité à lui tout seul. Une unité ne peut pas être en contact de base avec plus de trois personnages isolés :
- le héros la commandant, s'il y en a un,
- le général,
- un personnage isolé quelconque.

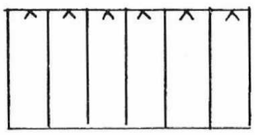
Reprenons la Garde Noire. Elle sera donc constituée de 20 figurines identiques plus Duncan :
Garde Noire d'Ysmal
20 IMO Lance Bouclier Moral 4, 20x8=160 écus
1 héros II IMO Lance Bouclier Moral 5, 28 écus
21 figuri. 188 écus

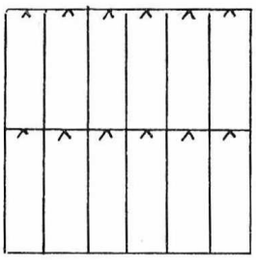
5) Valeur d'une armée :

Elle est tout simplement égale à la somme des valeurs des unités qui la compose, plus celles du général, plus les héros et magiciens isolés s'il y en a.
On arrive à un certain nombre d'écus. Si deux armées s'affrontent, il est souhaitable qu'elles aient le même coût. La procédure généralement suivie est la celle-ci : les futurs adversaires conviennent d'un certain budget à ne pas dépasser, 1000 écus par exemple. Ensuite, chacun compose son armée à sa guise, mais sa valeur totale ne doit pas dépasser les 1000 écus convenus. Avec les fiches de créatures nous vous fournissons plusieurs exemples d'armées de 1000 écus. Vous pouvez les utiliser tels quels, ou vous en inspirer. Gardez toujours à l'esprit qu'il vous faut une armée cohérente et belle. Les indications portées sur les fiches de créature vous aiderons pour la cohérence. Pour la beauté, nous vous faisons confiance ! Pensez à donner un nom à vos unités, à vos héros, etc...

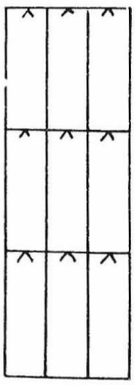
6) Formation de combat :

Une unité doit toujours être dans l'une des formations suivantes :
- la ligne : elle est constituée d'un ou deux rangs de figurines sur un front d'au moins 4 figurines.





- la colonne : elle est constituée de plus de deux rangs de figurines, sur le front d'au plus trois figurines.



Il ne peut donc pas y avoir de formation de 5 figurines de front sur trois rangs, une fois une mêlée engagée. Cependant, il n'y a plus de restrictions sur les formations, et ce, jusqu'à la fin de la mêlée.
Il est à noter que certaines créatures, n'ayant aucune notions d'organisation militaire (on dit que leur DOM - Degré d'Organisation Militaire - est nul), ne connaissent que la ligne comme formation de combat. Cependant, elles peuvent se mettre en colonne pour franchir un pont, par exemple. Voir les fiches de créature, qui indiquent le DOM.

II - LE CHAMP DE BATAILLE

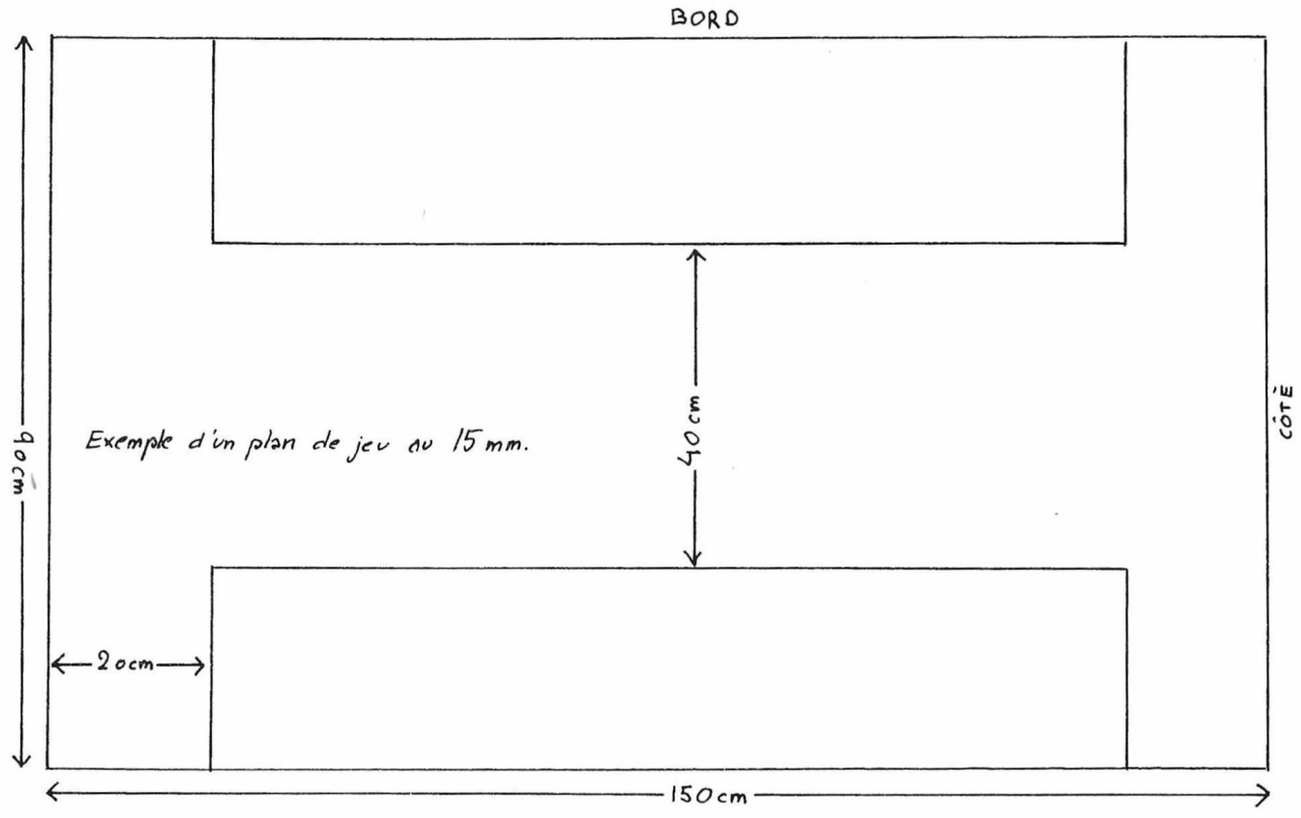
Vous avez votre armée, votre adversaire aussi. Il faut maintenant dresser le décor, c'est à dire mettre en place les ELEMENTS DE TERRAIN sur la table.

1) La Zone de Déploiement :

Chaque joueur choisit un des bords de la table. Il y repère ensuite la ZONE DE DEPLOIEMENT. C'est la surface sur laquelle il placera ses figurines en début de partie.
Les deux zones sont de forme rectangulaire, et certaines proportions doivent être respectées :
- la distance entre les zones doit être comprise entre 1 et 1 1/2 portée d'arbalète,
- la distance entre les zones et le côté de la table doit être d'1/2 portée d'arbalète.

2) Tirage du décor :

Chaque joueur lance deux dés et en garde un. Ensuite, chaque joueur choisit à tour de rôle un ELEMENT DE TERRAIN jusqu'à ce qu'il en ait un nombre égal au dé qu'il a gardé. C'est le joueur ayant le plus petit résultat qui choisit en premier.
Un ELEMENT DE TERRAIN, ce peut être :
- 1 colline en pente douce de 225cm^2 (15x15cm, par ex.) au maximum,
- 1 bois de 225cm^2 au maximum,
- 1m de route de 4cm de large, en tronçons droits ou courbes,
- 1m de rivière de 5cm de large, comportant au moins un pont ou un gué, en tronçons droits ou courbes,



- 20cm de haie ou de murette, en tronçons droits,
- un pont de 4cm de large, ou un gué de 3cm de large,
- une mare de 225cm^2 au maximum,
- une maison de 225cm^2 au maximum,
- une colline aux pentes raides, de 225cm^2 au maximum.

On peut utiliser plusieurs éléments identiques, pour faire un grand bois ou une route plus large par exemple.

3) Mise en place des éléments de terrain

Chacun à leurs tours, et en commançant par celui qui a fait le plus petit chiffre au dé, les joueurs posent un de leurs éléments de terrain. Rivières et routes sont placées en premier. On peut les mettre n'importe où, pourvu qu'elles aillent d'un bord à l'autre de la table (exception : la rivière peut commencer dans une mare, à condition qu'elle rejoigne ensuite un bord de la table ; dans ce cas, la mare est placée en premier). La route ne traverse la rivière que par un pont ou un gué.
Les autres éléments de terrain sont placés ensuite. On ne peut les placer dans une zone de déploiement que si le joueur obtient un résultat de 4, 5, ou 6 sur un jet de dé. Dans le cas contraire, c'est l'autre joueur qui place l'élément de terrain, où il le désire, y compris dans une zone de déploiement.

4) Mise en place des troupes :

Chaque joueur établit sur une feuille de papier le plan de sa ZONE DE DEPLOIEMENT et y indique secrètement la position de chacune de ses unités. Puis, conformément à ce plan, chacun dispose ses troupes visibles. Une unité est "invisible" si elle est placée derrière une autre unité, ou derrière un ELEMENT DE TERRAIN qui est lui-même au moins partiellement dans la zone de déploiement.
L'utilisation de carrés sur lesquels sont fixés les éléments de terrain, en permettant de faire des plans plus précis, facilite cette phase du jeu.
Si le plan qu'a fait le joueur est faux (sous-estimation des distances, oubli d'unité,...) et que le joueur ne peut donc pas disposer ses troupes conformément à son plan, les unités qui posent problème seront placées au centre de la zone, le plus près possible du bord de la table.

Une fois les troupes visibles disposées dans les zones de déploiement, les ordres sont établis (voir plus loin). Ensuite, les unités "invisibles" seront à leurs tours mises sur la table.

Les créatures volantes peuvent commencer le jeu à n'importe quelle altitude. A partir de l'altitude 3 et au dessus, elles sont considérées comme "invisibles".

Chaque magicien peut lancer un sort offensif (c'est à dire ne causant aucune perte et ne faisant perdre aucun point de moral à aucune créature ennemie) pendant cette mise en place des troupes ou pendant la rédaction des ordres.
Exemple :
- Sort "point de vue" pendant la mise en place, pour voir ce qui se trame derrière la colline,
- Sort "créer une illusion" pendant la mise en place, pour faire croire à l'ennemi que tel secteur est occupé.

III - LES ORDRES

Il va vous falloir maintenant dresser un véritable plan de bataille. Chacune de vos unités (sauf le général, puisqu'en fait le général, c'est vous) va recevoir un ordre écrit, qu'elle s'efforcera d'exécuter au mieux. L'ordre est valable pour toute la bataille, et l'unité essaira de l'exécuter même si, par suite de l'évolution de la bataille, il devient absurde et sans objet.

1) Rédaction des ordres

Dans le jeu vous sont fournis des registres d'ordres. Ce sont des feuilles de papier divisées en colonnes, dans lesquelles vous inscrirez :
- le nom de l'unité,
- son type : effectif initial, équipement, armement,
- au cours de la bataille, les pertes qu'elle subit.

Il y a aussi une large colonne "Ordres" où vous inscrirez l'ordre que doit exécuter l'unité.
Pour être valide un ordre doit :
- indiquer clairement l'éventuel mouvement que doit faire l'unité. Par exemple "Aller jusqu'à la lisière nord du bois qui est juste en face".
- indiquer quelle attitude l'unité doit avoir face à ses ennemis.

Il n'y a que 4 attitudes possibles, et une unité doit toujours avoir une de ces attitudes :

- ATTAQUER : l'unité doit toujours suivre un ennemi reculant ! Elle doit poursuivre au moins une fois un ennemi en déroute. L'unité ayant cet ordre doit charger dès que possible. Si elle est elle-même chargée, elle doit contre-charger. On peut attaquer une unité ennemie, un objectif géographique, dans une direction...
Exemple :
"ATTAQUER le bois situé juste en face, jusqu'à ce qu'il ne contienne plus d'ennemis",
"ATTAQUER toute l'unité ennemie de cavalerie"
"ATTAQUER droit devant".

- TENIR : l'unité doit suivre au moins une fois une unité ennemie qui recule. Elle n'est pas obligée de la poursuivre. L'unité ayant cette attitude ne charge pas l'ennemi. Si elle est elle-même chargée, elle attend la charge de pied ferme. On TIENT généralement une position.

Exemple :
"TENIR" là où vous êtes",
"Aller jusqu'au pont en ATTAQUANT, puis TENIR les deux extrémités".

- HARCELER : l'unité ayant cette attitude ne combat que par le tir. Si elle est elle-même chargée, elle esquive (ou tout du moins essaie...) la charge.
Exemple :
"HARCELER l'ennemi dans la plaine entre les deux collines",
"HARCELER le Dragon, ATTAQUER les Gobelins, entre le bois et la rivière".
- SOUTENIR : l'unité ayant reçu cet ordre complexe fait de son mieux pour permettre à une autre unité de remplir ses ordres. L'unité SOUTENANT ne doit pas s'éloigner à plus de 20cm de l'unité soutenue.
Exemple :
"SOUTENIR les coupeurs de gorge en ATTAQUANT",
L'ordre SOUTENIR seul n'est pas suffisant : il faut toujours préciser si l'on soutient en ATTAQUANT, en TENANT, ou en HARCELANT.
Les créatures ayant un DOM nul ou bas ne comprennent pas l'ordre SOUTENIR.

Une unité sans ordre reste où elle est et TIENT.
Tout ordre d'attitude doit être précisé par un objectif. Par exemple, on ne peut pas donner simplement l'ordre ATTAQUER. Il faut donner l'ordre ATTAQUER tel endroit. Une unité ayant accompli ses ordres TIENT où elle est.
Une unité en contact de base avec le général est manipulée au gré du joueur.
Le fait qu'une unité ait l'odre ATTAQUER ou TENIR ne l'empêche pas de tirer.

2) <u>Modifications des ordres</u> :

Un ordre ne peut être modifié que par le général en personne. Pour modifier un ordre, un général doit d'abord être en contact de base avec l'unité. Le nouvel ordre (qui doit être écrit pendant la phase des mouvements obligatoires) prend effet au tour suivant celui de l'arrivée du général.
Un héros peut aller voir un général pour demander une modification des ordres de son unité. Le nouvel ordre est remis au héros durant le tour pendant lequel il arrive en contact de base avec le général, et prend effet au tour suivant celui où le héros rejoint son unité.
Pendant l'absence du héros, l'unité continuera d'exécuter ses ordres normaux, sauf si le héros a laissé par écrit l'ordre de TENIR.

C - DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 12 tours maximum. Chaque tour représente environ 1 heure, la bataille dure donc une journée.

I - PHASES DU JEU

Chaque tour est divisé en 8 phases, pendant lesquelles les joueurs font certaines choses. Les actions des joueurs sont toujours supposées être simultanées.
Il est important de respecter l'ordre des phases, et de n'en oublier aucune. Dès que la 8eme phase est terminée, on passe au tour suivant.

Voici les 8 phases :

1 - Mouvements Obligatoires,
2 - Tentative de ralliement,
3 - Déclarations de charges,
4 - Mouvements de charges,
5 - Mouvements normaux,
6 - Tir,
7 - Corps à corps,
8 - Magie.

Chacune de ces phases est reprise ci-dessous dans l'ordre chronologique du premier tour de jeu.
Durant ce premier tour, les adversaires étant loin les uns des autres et la bataille non encore commencée, il n'y aura ni MOUVEMENTS OBLIGATOIRES, ni TENTATIVES DE RALLIEMENT, ni CHARGES. On commence directement avec les MOUVEMENTS NORMAUX.

II - MOUVEMENTS NORMAUX

Durant cette phase, les joueurs ont le droit de déplacer leurs unités afin qu'elles puissent exécuter au mieux les ordres qu'elles ont reçus. Les mouvements sont simultanés, c'est à dire que les joueurs déplacent leurs unités en même temps l'un et l'autre, et non pas l'un après l'autre.
Chaque créature a une CAPACITE DE MOUVEMENT indiquée sur sa Fiche de Créature. Cette capacité de mouvement indique le nombre maximal de cm que la créature peut normalement parcourir sur la table durant une phase de mouvement. Ce nombre est maximal, ce qui veut dire que la créature peut se déplacer d'une distance inférieure, ou même ne pas se déplacer du tout. Cela dépendra des ordres reçus et des circonstances.

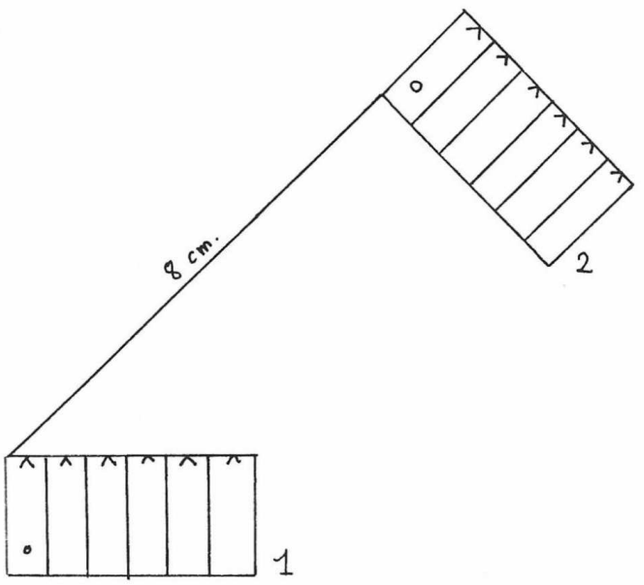
Les capacités de mouvement varient suivant la race de la créature. Par exemple, la cavalerie Elfe a une capacité de mouvement de 18cm. L'infanterie Gobelin n'a que 8cm. Un Géant se déplace à pied plus vite : 20cm.
Les capacités de mouvement varient aussi suivant l'équipement et la formation des troupes :

- la cavalerie légère (CLE) a un bonus de 4cm,
- l'infanterie en formantion serrée (ILO, IMO) a un malus de -2cm,
- les personnnes et monstres isolés ont un bonus de 8cm.

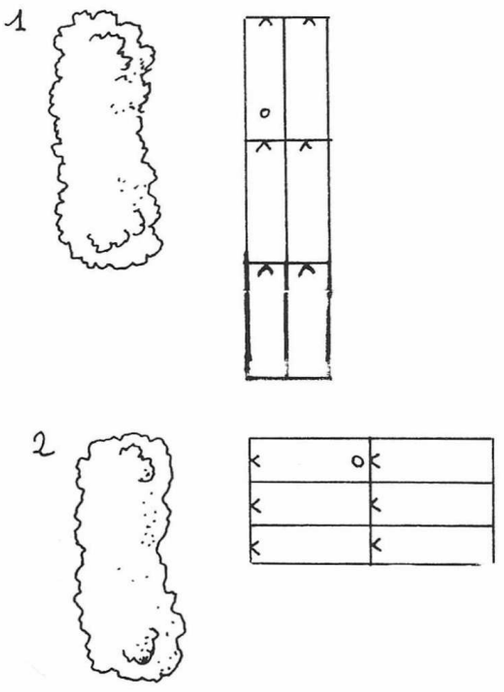
Ces bonus ou malus viennent modifier la Capacité normale de mouvement indiquée sur la fiche de créature.

1) Changement de direction :

Les mouvements s'effectuent toujours en ligne droite et devant soi. La distance est toujours mesurée par rapport à la figurine qui a le plus de chemin à parcourir.



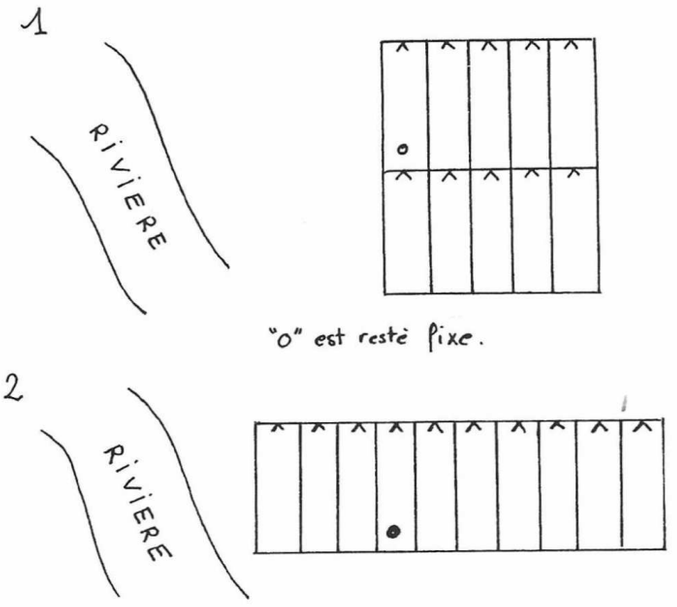
Les figurines ne peuvent ni marcher à reculons, ni faire de pas de côté. Mais elles peuvent faire des 1/4 de tours et des 1/2 tours sur place :



1/4 de tour et 1/2 tour consomment le quart de la capacité de mouvement. Donc, une unité de CLO humaine (capacité de mouvement 16cm), si elle fait 1/4 de tour, ne pourra ensuite se déplacer que de 12cm (16-4). On ne peut faire plusieurs 1/4 de tours ou 1/2 tours par phase de mouvement.
Chacun coûte 1/4 du mouvement.
Noter que ce sont les figurines qui tournent sur place, et non l'unité. Pour exécuter le mouvement, faites faire le 1/4 de tour ou le 1/2 tour à l'une des figurines. Puis aligner les autres sur elle.

2) Changement de formation de combat :

A tout moment de la phase de mouvement, une unité peut modifier sa formation de combat : par exemple passer de ligne à colonne, ou d'1 colonne de 3 figurines de front à 1 colonne de 1 seule figurine de front.
Chaque changement de formation consomme 1/4 de la capacité de mouvement de l'unité. L'une au moins des figurines de l'unité doit rester fixe. Les autres s'alignent à sa droite, à sa gauche ou derrière elle, jamais devant elle. Une unité ne peut faire qu'un seul changement de formation par tour.



3) Effets du terrain :

Il est moins facile de gravir une pente que de marcher sur une route. La présence de certains ELEMENTS DE TERRAIN va donc avoir une influence sur le déplacement des unités.

a) collines escarpées et bois : la vitesse de l'infanterie est divisée par 2, celle de la cavalerie est divisée par 4. L'infanterie non dispersée (ILO, IMO, ILE) et la cavalerie non légère (CHE, CLO, CMO) sont désorganisées.

b) collines douces : la vitesse de la cavalerie et celles de l'ILO, IMO sont divisées par 2.

c) gué et marais : la vitesse de toutes les unités est divisée par 2. Toutes les unités sont désorganisées, sauf l'ILED.

d) haies, murettes : toutes les unités dépensent la moitié de leurs capacités normales de mouvement pour franchir cet obstacle, et sont désorganisées, sauf l'ILED.

e) route : la présence d'une route annule les effets de tous les autres terrains et améliore le mouvement de 1/2.

f) maison : seule l'infanterie peut pénétrer dans une maison. Franchir une porte ou monter d'un étage consomme 1/2 du mouvement et désorganise l'unité.

g) fossé : toutes les unités d'infanterie dépensent la totalité de leur capacité de mouvement pour franchir le fossé. Les unités de cavalerie dépensent la moitié de leurs capacités. Toutes les unités sont désorganisées, sauf l'ILED.

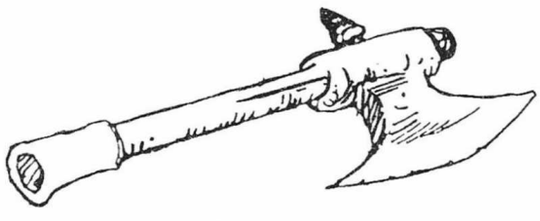
Pour appliquer ces effets du terrain, le plus simple est de modifier le nombre de cm parcourus :
- si la vitesse de l'unité est divisée par 2, on comptera chaque cm parcouru comme 2cm,
- si la vitesse de l'unité est divisée par 4, on comptera chaque cm parcouru comme 4cm,
- si le mouvement est amélioré de moitié, on comptera chaque cm parcouru comme 0,75cm.

Voici quelques exemples :
- l'IMO humaine parcourt 3cm dans un bois. On considére qu'elle a consommé 3x2=6cm de sa capacité de mouvement.
- l'ILED lutinne parcourt 5cm sur la pente douce d'une colline. On considère qu'elle a consommé 5cm de sa capacité de mouvement.
- la CLE Grand-Gobelinne parcourt 8cm sur une route, puis 2cm dans un bois. Peut-elle encore franchir une haie ?

8cm sur une route : consommation 8 x 0,75 = 6cm, la CLE a une capacité de mouvement de 20cm, il reste 14cm,

2cm dans le bois : consommation 2x4=8cm, il restait 14cm, il ne reste plus que 6cm.

Franchir une haie coûte la moitié de la capacité de mouvement. La CLE a une capacité de mouvement de 20cm, elle dépense donc 10cm pour franchir une haie. Il ne lui en reste plus que 6, elle ne peut franchir la haie. Par contre, elle pourrait changer de formation, puisque cela consomme le 1/4 de la capacité de mouvement, soit 5cm dans le cas de la CLE.

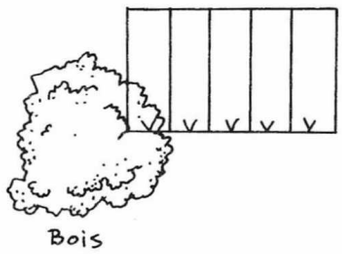


4) <u>Cas spéciaux de mouvements</u> :

Une unité ne peut jamais passer au travers d'une unité ennemie. Elle peut passer au travers d'une unité amie <u>IMMOBILE</u> en divisant sa vitesse par 2. Cela désorganise des deux unité, sauf si l'une au moins de ces unités est de l'ILED.

A l'intérieur d'une même unité, on peut échanger l'emplacement de diverses figurines. Cela coûte 1/4 de la capacité normale de mouvement, et permet par exemple de remplacer le premier rang armé d'arcs par le deuxième rang armé de lances, ou de mettre à l'abri le général... Ce mouvement est interdit si l'unité est au corps à corps.

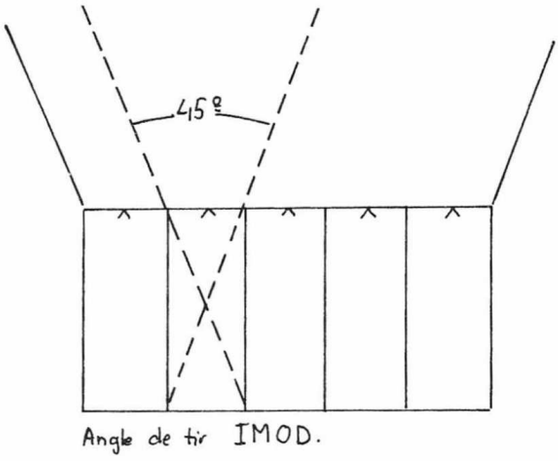
Les figurines isolées (héros, magiciens, généraux, qui ne sont pas en contact de base avec d'autres figurines) ne sont pas concernées par les règles sur les 1/4 et 1/2 tours. Ils ne sont jamais désorganisés.
Si une partie de l'unité est sur un terrain, et l'autre partie sur un autre terrain, on appliquera les effets les plus défavorables.

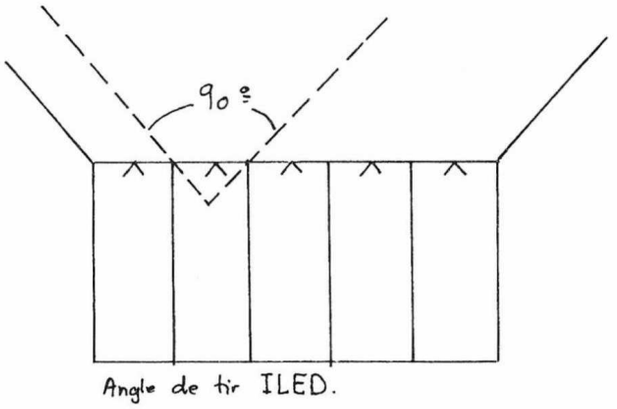


Cette unité de CLO humaine est ralentie par le bois.

III - TIR

Le tir est supposé avoir lieu PENDANT le mouvement, mais pour plus de commodité, on ne l'effectue qu'après. Pendant la phase de tir chaque joueur a le droit de faire tirer ses unités équipées d'armes de jet. On ne peut tirer que sur une unité visible et située dans un angle de tir de 22°1/2 de part et d'autre de la direction à laquelle fait face l'unité, soit un angle de tir de 45°. Cet angle est porté à 90° pour l'ILED et la CLE.





Angle de tir ILED.

Une unité normale tire avec ses deux premiers rangs. Une unité désorganisée, dans un bois, ou sur une ligne de crête, ne tire qu'avec son premier rang.
Les portées sont les suivantes :

	Tireur à pied	Autres cas (cavalerie)
Arc	30cm	20cm
Arbalète	40cm	30cm
Javelots	5cm	5cm

On ne peut tirer avec une figurine que si, à un moment quelconque de la phase de mouvement, au moins une figurine ennemie était à portée (on mesure de base à base) et dans l'angle de tir. Le tir prend 1/4 de période. Donc une unité d'IMOD humaine tirant ne peut parcourir que 7,5cm au maximum.
Une unité chargeant (voir "CHARGE") peut tirer pendant la charge si elle est équipée de javelots. Il en est de même pour une unité chargée. Une unité qui n'est pas elle-même chargée peut tirer sur une unité chargeant ou chargée. Ce tir a lieu pendant le mouvement de charge, mais on le résout pendant la phase de tir.
Une unité qui tire ne peut pas utiliser son éventuel bouclier pour se protéger. Une unité dont TOUTES les figurines sont dans un bois est plus difficile à atteindre. Sont considérées comme invisibles les unités dont les figurines sont :
- au minimum à 2cm de la lisière d'un bois et à l'intérieur,
- ou au minimum à 2cm d'une ligne de crête et derrière,
- juste derrière un mur ou une maison.

Dans un bois la visibilité est limitée à 5cm. Une unité située à plus de 5cm de la lisière ne peut donc pas déclarer de charge contre une unité ennemie se trouvant à l'extérieur de la forêt.
Les unités dont au moins une figurine est en contact de base avec une figurine ennemie ne peuvent pas tirer, et on ne peut pas non plus leur tirer dessus.

Résolution du tir :

Il est d'abord nécessaire de déterminer quel est le FACTEUR D'ARMEMENT, c'est à dire l'efficacité de l'arme par rapport au type de cible. Une flêche n'a pas le même effet sur un CHEvalier que sur l'Infanterie LEgère Dispersée. Le Facteur d'Armement est donné sur le TABLEAU DE COMBAT (qui se trouve dans le récapitulatif).
Une fois ce facteur connu, il faut l'ajuster pour tenir compte des circonstances. Il y a donc des FACTEURS TACTIQUES :

- <u>On déduira 1 si</u> :
  * l'unité cible, bien que visible, est entièrement à l'abri d'un bois ou d'un obstacle genre haie,
  * l'unité cible a exécuté un mouvement d'au moins 4cm,
  * l'unité qui tire est désorganisée.

- <u>On ajoutera 1 si</u> :
  * au moins une figurine de l'unité cible n'a pas de bouclier ou ne peut pas l'utiliser (elle utilise une arme à deux mains ou une arme de tir durant le tour où a lieu le tir, elle est prise sur le flanc droit,...)

Il faut ensuite tenir compte du tireur lui-même. Les fiches de créature indiquent les bonus ou les malus à appliquer à la créature quand elle tire.
Par exemple, les Squelettes ont -3, les Lutins ont +2... C'est le FACTEUR SPECIAL.
Enfin, il y a la part du hasard : lancer un dé ordinaire :
- 1 ou 2 : déduire 1,
- 3 ou 4 : ne rien changer,
- 5 ou 6 : ajouter 1.

Nous vous conseillons de modifier un dé normal, avec de la peinture par exemple, pour obtenir un dé marqué -1, -1, 0, 0, +1, +1. La lecture du FACTEUR ALEATOIRE sera alors directe.

Nous savons maintenant quelle est la SOMME DES FACTEURS de notre tir (Facteur d'Armement + Facteurs Tactiques + Facteur Spécial + Facteur Aléatoire).
On compte alors le nombre de figurines de l'unité qui tirent (en n'oubliant pas que les héros II et plus comptent pour 2 et plus figurines) et on consulte le TABLEAU DES PERTES.
A l'intersection de la colonne "Nombre de figurines" et de la ligne "Somme des Facteurs", on lit le nombre de pertes que subit l'unité cible.
On retire 1 figurine par 20 pertes, et s'il reste des pertes, on les note sur le Registre d'ordres pour pouvoir les ajouter aux pertes ultérieures.

Exemple :
Une unité de Lutins tire sur des Cavaliers Lourds en fuite. Les Lutins sont armés d'arcs, et ne sont pas désorganisés.

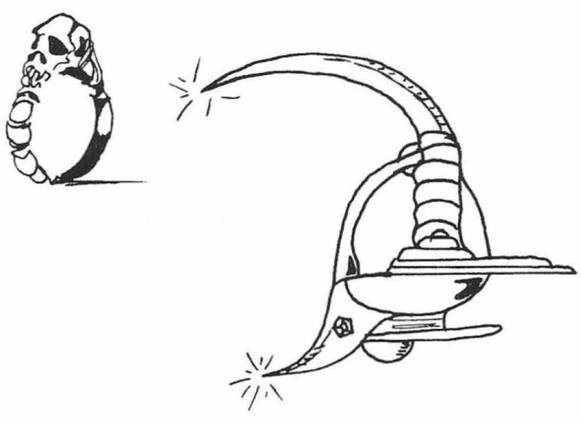
- Arc (AC) contre CLO donne un Facteur d'Armement de : **2**,
- La cible fait mouvement : **-1**,
- La cible n'a pas de bouclier (pris de dos) : **+1**,
- Tireurs Lutins : **+2**,
- Lancer du dé : **+1**,
- **Total : 5**

Il y avait 12 Lutins qui tiraient.
Le TABLEAU DES PERTES indique : 12 figurines avec facteur 5 infligent 42 pertes. On enlève donc 2 figurines de cavaliers, et on note un reste de perte de 2 sur le registre d'ordre des cavaliers. Si, par exemple, au même moment ou plus tard au cours de la bataille, les cavaliers subissent 18 pertes supplémentaires, ces 18, ajoutées à leur reste de 2, feront un total de 20 pertes : on ôte alors une figurine de cavalier.

Une unité qui perd durant la phase de tir plus de la moitié de son effectif d'avant le tir perd également un point de moral, c'est à dire qu'on enlève un point de moral à toutes les figurines qui composent l'unité (y compris un éventuel héros ou magicien).
Si l'unité n'a alors plus de figurines ayant au moins un point de moral, elle est démoralisée et partira en déroute au moment des mouvements obligatoires. De plus, elle est désorganisée.

Tir et personnages :

Un personnage ne peut être pris pour cible d'un tir que s'il est à plus de 3cm de toute unité.
Un personnage faisant partie d'une unité qui subit un tir reçoit une partie des pertes infligées à l'unité. Une fois le nombre de pertes calculé, diviser ce nombre par le nombre de figurines ayant subi le tir. Ce nombre, arrondi à l'inférieur, est le nombre de pertes que subit le héros.
Exemple :
Soit une unité de 10 figurines dont le général est au premier rang, le magicien au second. Une unité ennemie située devant elle, lui tire dessus et lui fait 30 pertes. Le magicien ne subit aucune perte, car il est au deuxième rang. Le général subit 30/5=6 pertes (30 pertes, 5 figurines subissant le tir). Les autres figurines du premier rang subissent 30-6=24 pertes restantes. On enlève donc 1 figurine et on note un reste de 4.



IV - CORPS A CORPS

Un corps à corps a lieu quand les figurines ennemies sont en combat de base. Etant un moment fondamental du jeu, il est régi par des règles assez détaillées.
Un corps à corps résulte d'une charge. Après l'échange de coups, l'une des unités perd un point de moral. Au tour suivant, les unités en combat corps à corps (on dit qu'elles sont en mêlée) sont tenues à certains mouvements obligatoires. Elles échangent à nouveau des coups, etc...

1) La charge :

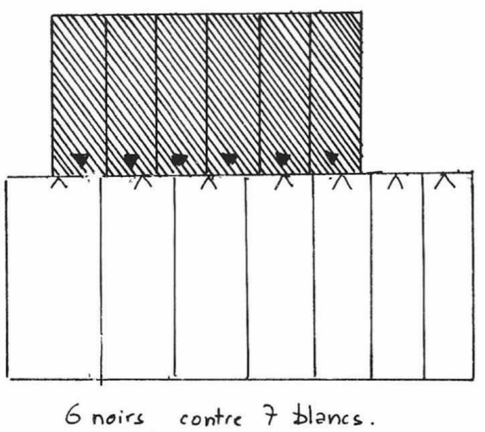
Durant la phase de déclaration de charge, chaque joueur déclare oralement le nombre de charge qu'il va effectuer, et indique par écrit qui charge qui.
Ensuite, durant la phase de mouvement de charge, chaque unité pour laquelle il a été déclaré une charge se précipite sur l'ennemi.
Le mouvement de charge se fait comme un mouvement normal, mais avec un bonus de 2cm pour l'infanterie, de 8cm pour la cavalerie. Les changements de formation, de direction, sont autorisés au début de la charge.
Toute charge annoncée doit être menée à terme, même si le joueur s'aperçoit après la déclaration que son unité n'atteindra pas son but. Une charge qui n'atteint pas son but désorganise l'unité qui chargeait.
La charge est le seul moyen pour une unité d'entrer en contact de base avec une unité ennemie. Elle n'est autorisée qu'aux unités ayant l'ordre d'ATTAQUER ou de SOUTENIR EN ATTAQUANT.
Deux unités peuvent se charger l'une l'autre. Une unité chargée alors qu'elle même n'avait pas déclaré de charge doit CONTRE-CHARGER, c'est à dire charger l'unité qui la charge, si ses ordres sont d'ATTAQUER ou de SOUTENIR EN ATTAQUANT. La contre-charge est donc une charge de riposte, qui n'a pas besoin d'être précisée lors de la déclaration de charges.
Une unité chargée et ayant l'ordre de TENIR peut manœuvrer pour recevoir la charge dans les meilleurs conditions, c'est à dire :
- faire 1/4 de tour ou 1/2 tour sur place pour faire face à un ennemi qui attaque sur le côté ou par l'arrière,
- changer de formation,
- faire passer des figurines d'un rang à l'autre.

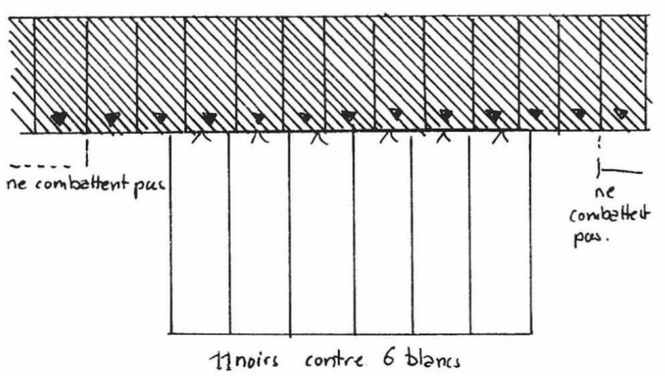
Cependant, cela ne doit pas se traduire par un échec de la charge, c'est à dire une charge frappant dans le vide. Seules les unités HARCELANT peuvent éviter une charge.
Une unité ayant l'ordre de HARCELER ou de SOUTENIR EN HARCELANT doit fuir si elle est chargée. Cela s'appelle une ESQUIVE et consiste en 1/2 tour sur place (qui exceptionellement ne consomme aucun mouvement) puis

d'un mouvement normal. Ce mouvement désorganise l'unité esquivante, cette dernière est frappée dans le dos, si elle est rattrappée par l'unité la chargeant. L'unité esquivante ne peut se retourner que quand elle est à plus de 5cm de tout ennemi.
Une unité désorganisée ne peut ni charger, ni contre-charger.

2) Résolution du corps à corps :

Le principe est le même que pour un tir : il faut d'abord déterminer le FACTEUR D'ARMEMENT, l'ajuster selon la situation et les indications de la fiche de créature, puis selon le facteur aléatoire.
Pour ce qui est du nombre de figurines, il est égal au nombre de figurines en contact de base avec l'ennemi, plus une de chaque côté si l'un des fronts est plus long :





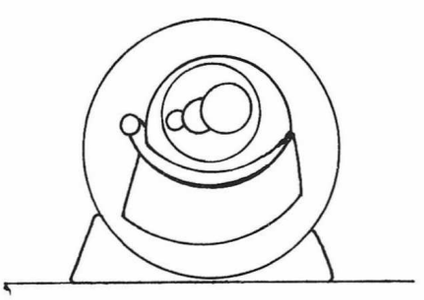
Les facteurs tactiques sont les suivants :

- On déduira 1 si :
  * l'attaquant est *désorganisé*,
  * l'attaquant a *subi un tir* juste avant la mêlée, et si ce tir lui a causé au moins 10 pertes. Facteur valable au premier tour de la mêlée.

- On ajoutera 1 si :
  * l'attaquant a parcouru une distance au moins égale à son bonus de charge en ligne droite avant la mêlée, par une *charge ou une contre-charge*. Facteur valable au premier tour de la mêlée (ce bonus ne s'applique pas à une unité d'infanterie chargeant ou contre-chargeant une unité de cavalerie qui elle-même charge ou contre-charge. Par contre, il s'applique à une unité d'infanterie qui charge une unité de cavalerie immobile),
  * l'attaquant est entré au contact *en compagnie de son général*. Facteur valable au premier tour de la mêlée,
  * l'attaquant est situé *au-dessus* de son adversaire, sur une pente ou un éléphant par exemple (mais pas sur un cheval),
  * l'attaquant *suit* son adversaire qui a reculé ou s'est enfui,
  * au moins une figurine ennemie n'a *pas de bouclier* ou ne peut pas s'enfuir, et si au moins une figurine de l'attaquant attaque cette figurine,
  * au moins une figurine de l'attaquant est en contact avec *l'arrière* de la base d'au moins une figurine ennemie.

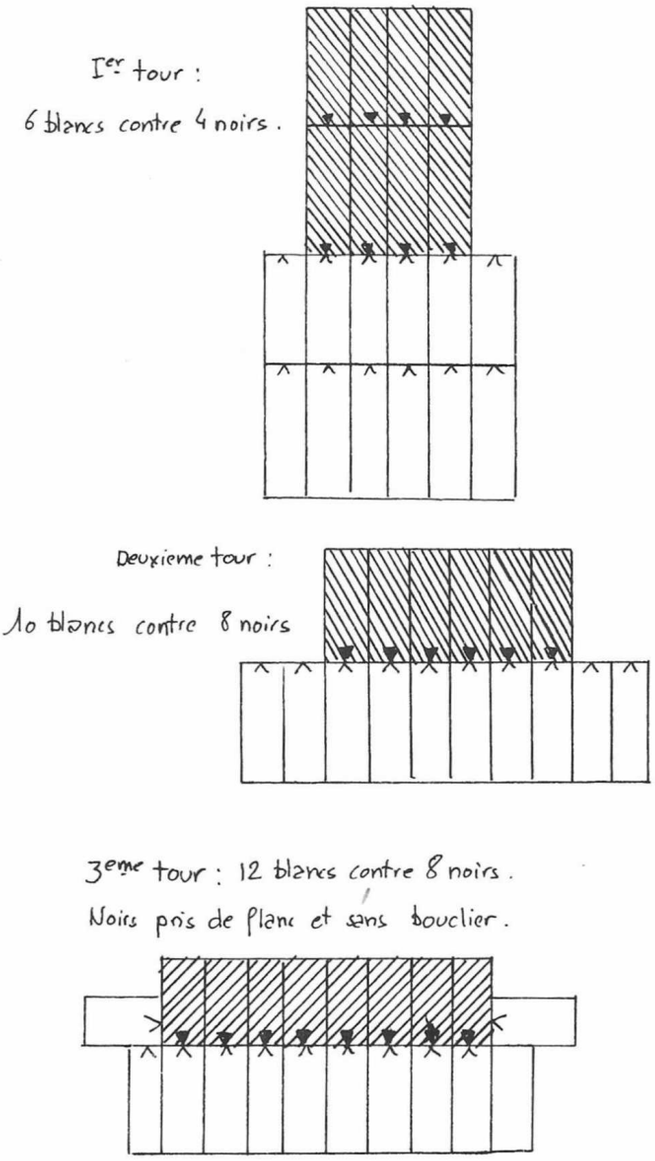
Tous ces bonus et malus sont cumulatifs : si vous chargez avec le général une unité ennemie sans bouclier, vous aurez :
charge +1, général +1, pas de bouclier +1 -> total +3.
Si vous faites reculer l'ennemi, vous aurez au deuxième tour :
suivi +1, pas de bouclier +1 -> total +2.

On détermine ainsi le nombre de pertes infligées à l'ennemi, qui retirera une figurine par multiple de 20 et notera le reste de pertes sur son Registre d'Ordres après avoir riposté (car les combats sont simultanés).
Les personnages (héros...) subissent une partie des pertes s'ils participent à un corps à corps. Voir le paragraphe sur le tir.
Une fois que chaque unité a frappé, on enlève les figurines perdues, on note les restes, et on détermine le vainqueur : si une unité a subi plus de pertes qu'elle n'en a infligées, toutes ses figurines perdent un point de moral. Si l'unité n'a alors plus une seule figurine ayant au moins un point de moral, elle est démoralisée : ses pertes sont doublées et elle partira en déroute lors de la phase des mouvements obligatoires.



3) Manœuvre durant la mêlée :

Dès le deuxième tour, durant la phase de mouvement, les unités en mêlée peuvent :
- étendre leur front (changer de formation),
- si elles n'ont pas reculé, elles peuvent rabattre des figurines non-engagées sur le ou les flancs de l'ennemi, voir même ses arrières (mais pas les deux dans le même tour) :



- rompre le combat. Cela se fait comme un mouvement normal : 1/2 tour coûtant 1/4 de la capacité de mouvement, puis mouvement normal. Les unités rompant le combat subissent un coup dans le dos avant de s'en aller. On a donc exceptionellement, un combat durant la phase de mouvement. Cette manœuvre désorganise l'unité l'exécutant.

4) Utilisation des armes et des boucliers

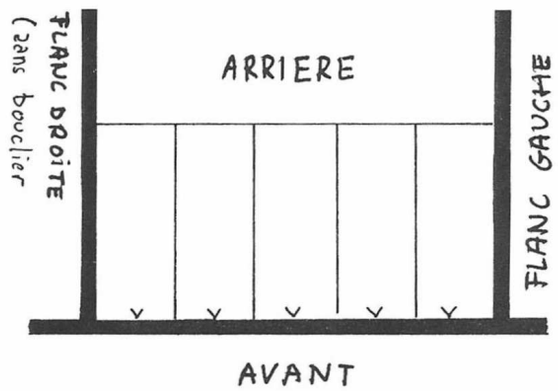
Les unités combattant au corps à corps avec une arme à deux mains ne peuvent pas en même temps utiliser leur éventuel bouclier (qui ne leur sert donc que pour se protéger des tirs). Noter que la lance n'est pas une arme à deux mains.
Les unités de cavalerie ne peuvent utiliser leurs lances que si elles ont le bonus de charge. A partir du deuxième tour, elles utilisent l'épée (ou toute autre arme de poing équivalente).
On ne peut pas utiliser le javelot comme arme de corps à corps.

5) Combat entre plus de deux unités :

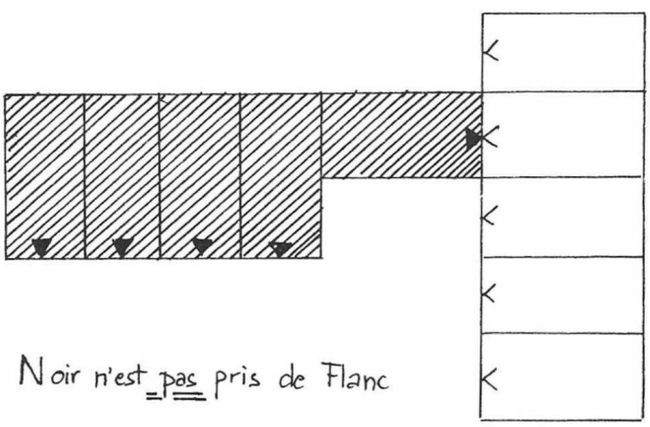
On résoud tous les combats séparément. Puis, pour chaque unité, on compare le TOTAL des pertes qu'elle a infligées au TOTAL des pertes qu'elle a reçues. On recule et on enlève 1 point de moral à toutes les unités qui ont subi plus de pertes qu'elles n'en ont infligées, et on avance les unités dont TOUS les adversaires ont reculé.

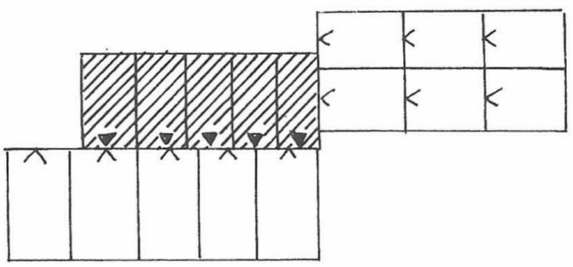
6) Flanc et arrière :

On essaiera au maximum de mettre les unités perpendiculairement les unes aux autres, dans un souci de simplification. On considèrera qu'une unité attaque une autre de flanc dès qu'au moins une de ses figurines sera sur le flanc. Même chose pour l'arrière.



Une unité dont au moins une figurine est attaquée sur le flanc ou sur l'arrière est désorganisée.
Une unité dont au moins une figurine est attaquée sur son flanc droit est comptée sans bouclier même si elle en avait un.
Une unité qui n'a pas eut le temps ou pas la possibilité de tourner des figurines pour faire face à une attaque sur l'arrière ne peut pas riposter.
Une unité dont au moins une figurine attaque au moins une figurine ennemie sur l'arrière de ladite figurine bénéficie d'un facteur tactique de +1.





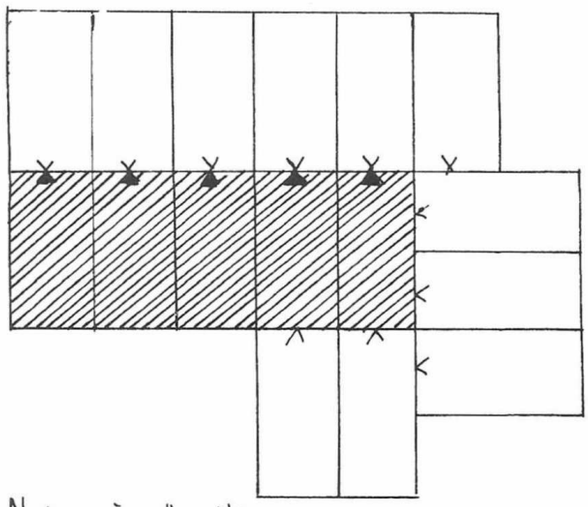
Noir est pris de flanc. Il est désorganisé.

7) Mouvements obligatoires :

Ils résultent des combats (mais aussi de certains sortilèges et monstres) :

Recul et suivi :
Toute unité ayant perdu un point de moral à la suite d'une mêlée doit reculer de 2,5cm. Ce mouvement s'effectue face à l'ennemi, en marchant à reculons. La distance est toujours de 2,5cm même si le terrain ralentirait un mouvement normal.
Une unité qui ne peut reculer parce qu'elle est bloquée par du terrain infranchissable (une rivière par exemple) ou des unités amies ou ennemies ne recule pas, mais est désorganisée. De plus, elle désorganise l'unité amie qui la bloquerait. Si elle était déjà désorganisée, l'unité voulant reculer perd 1 point de moral supplémentaire.
Une unité dont tous les adversaires en mêlée reculent et qui n'a pas perdu un point de moral du fait de la mêlée doit suivre un de ses ennemi pendant au moins un tour.

Déroute et poursuite :
Une unité dont plus d'une figurine n'a de point de moral part en déroute. Elle fait 1/2 tour sur place qui exceptionellement ne consomme pas de mouvement, puis se dirige vers son bord de table à vitesse de charge. Si elle est bloquée par des obstacles infranchissables ou par des unités ennemies, elle se rend si au moins une figurine ennemie est alors en contact de base avec au moins une de ses figurines. Une unité s'étant rendue est immédiatement enlevée du jeu, ainsi qu'une figurine de l'unité qui l'a capturée (il s'agit des gardes nécessaires pour surveiller les prisonniers).



Noir, après cette mêlée, tombe à zero point de moral. Mais il ne peut pas s'enfuir. Donc, il se rend.

Une unité dont tous les adversaires en mêlée sont partis en déroute doit en poursuivre un pendant au moins un tour (si ses ordres sont d'ATTAQUER ou de SOUTENIR en ATTAQUANT. Sinon la poursuite est optionnelle). Elle se déplace elle aussi avec le bonus de charge, et est désorganisée. Au deuxième tour, l'unité poursuivante aura le choix entre poursuite à nouveau et arrêter la poursuite.
Les mouvements obligatoires sont effectués durant la phase des mouvements obligatoires. Ils empêchent l'accomplissement de mouvements normaux durant la phase de mouvement, sauf s'il s'agit de manœuvrer en mêlée.

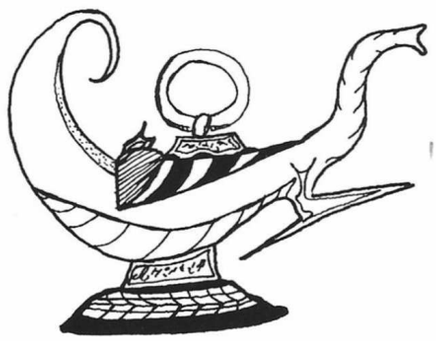
V - RALLIEMENT

De nombreux facteurs peuvent désorganiser une unité :
- mouvement en terrain difficile pour certaines unités,
- être attaquée sur l'arrière ou sur le flanc,
- recul impossible,
- déroute et poursuite,
- passage au travers d'unité amie, passage ou tentative de passage d'unité amie au travers de soi,
- esquive,
- charge ratée.

D'autre part, une unité ayant perdu des points de moral peut vouloir en récupérer.
Réorganisation et récupération de points de moral se font par un RALLIEMENT. L'unité voulant rallier fera une TENTATIVE DE RALLIEMENT lors de la phase du même nom.
Pour pouvoir essayer de se rallier, l'unité doit n'être en contact de base avec aucun ennemi. Le joueur lance un dé, y ajoute le moral de l'unité au moment de la tentative.
Si le résultat du dé est au moins 3, l'unité passe le reste du tour à se rallier. Mais au début du tour suivant, elle sera réorganisée et aura récupéré tous ses points de moral (si elle n'a pas combattu

au corps à corps, pas subi plus de 10 pertes du fait d'un tir ou d'un sort durant le tour).
Si le résultat du dé est inférieur à 3, l'unité passe le reste du tour à récupérer UN point de moral. Elle n'est pas réorganisée. Donc, si elle était en déroute, elle l'est toujours.
Si la tentative de ralliement n'a pas complètement réussie, le joueur pourra essayer à nouveau au tour suivant.
Noter que l'on prend en compte le moral de la figurine qui possède le moral le plus élevé. Par exemple, une unité de Gobelins (moral 1 à la suite d'un combat) qui est commandée par un héros II (moral 2 à la suite d'un combat) se réorganise à coup sûr, puisqu'elle ajoute 2 au dé, lequel fait au moins 1.

Noter que lorsqu'une unité fait une tentative de ralliement, elle passe le reste du tour immobile, quelque soit le résultat de la tentative. Et que la phase de tentative de ralliement a lieu <u>après</u> les mouvements obligatoires.



VI - COMPLEMENTS

1) <u>Unités quittant la table</u> :

Il arrive qu'une unité quitte l'aire de jeu, soit volontairement, soit à la suite de MOUVEMENTS OBLIGATOIRES.
Une unité quittant la table volontairement la quitte définitivement.
Une unité quittant la table involontairement peut essayer de revenir dès le tour suivant, lors de la phase TENTATIVE DE RALLIEMENT. On lance un dé : si le résultat est 5 ou 6, l'unité apparait à son point de sortie. Elle pourra se déplacer lors de la phase de mouvements normaux. Elle est désorganisée et n'a qu'un point de moral (mais au moins un). Si le général est avec l'unité hors de la table, on rajoute 1 au résultat du dé.
Si la tentative de rentrée échoue, on peut en faire une au tour suivant, et ainsi de suite.

2) <u>Vainqueur et vaincu</u> :

Si les joueurs ne se sont pas mis d'accord au début de la partie sur des conditions de victoire (par exemple être le seul occupant du bois), sera vainqueur celui des joueurs qui aura le plus d'écus à la fin du 12^{me} tour.

Les figurines hors de la table ou en déroute comptent pour la moitié de leurs valeurs d'achat en écus.
Les figurines prisonnières rapportent la moitié de leurs valeurs en écus à celui qui les a capturées.
Les figurines gardant les prisonniers comptent à leurs valeurs normales.
Les figurines éliminées ne comptent rien.
Les autres figurines comptent à leurs valeurs normales en écus.
Si la différence entre les deux joueurs représente moins de 10 % de la valeur du plus faible, c'est un match nul.

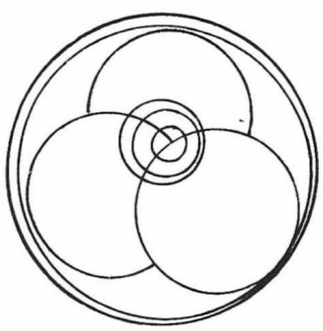
D. Annexe I

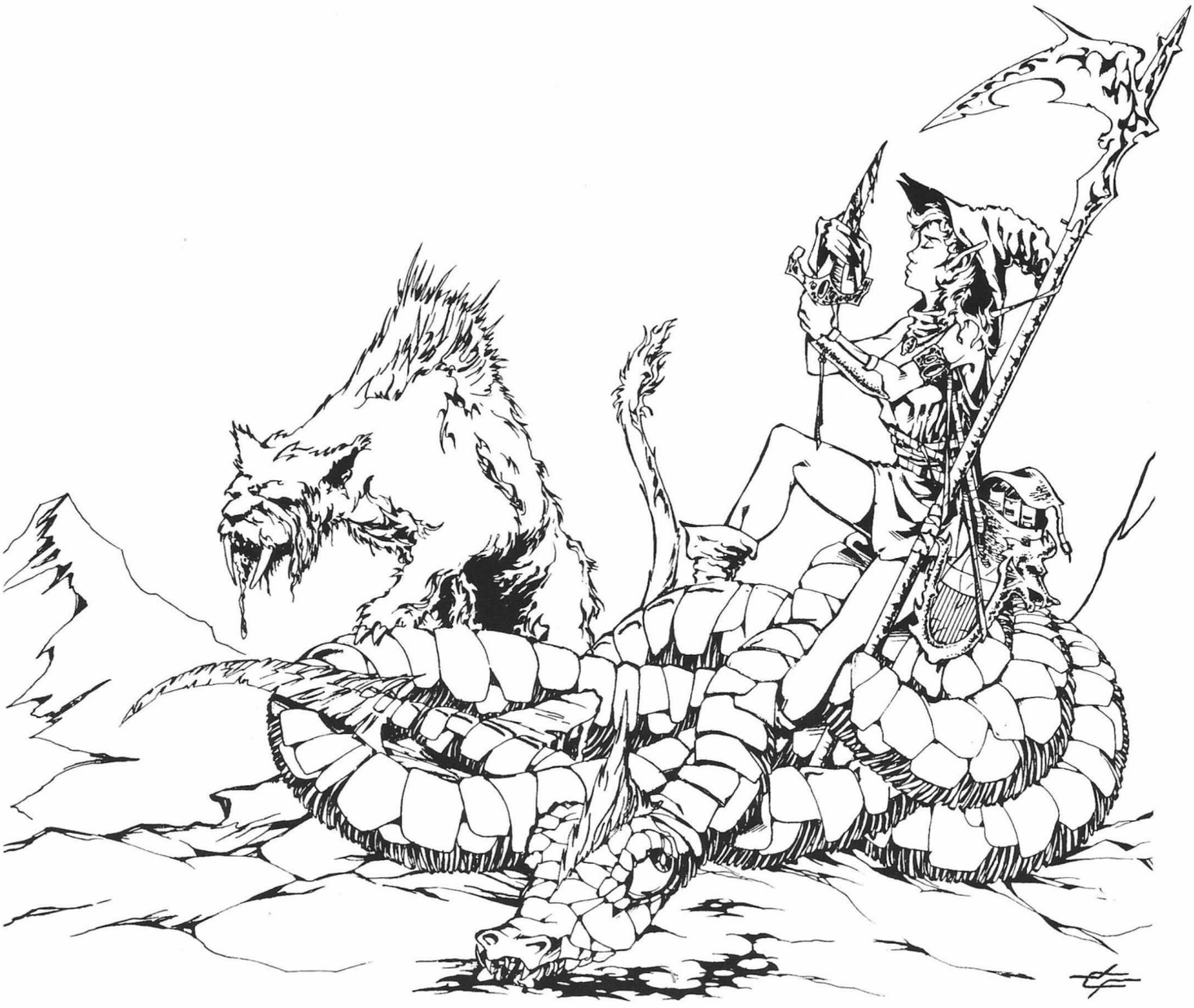
LE 25mm

L'Arc & La Griffe est prévu pour les figurines 15mm. Pour adapter le jeu au 25mm, il suffit de multiplier toutes les distances (portées, déplacements, etc...) par 2.

Attention pour jouer en 25mm, il vous faudra une très grande table (l'équivalent d'une table de ping-pong) et la partie sera plus longue. L'intérêt principal est que si vous jouez à un jeu de rôle, vous possédez sans doute déjà un certain nombre de figurines 25mm. Vous avez donc la base de votre future armée, qu'il vous suffira de compléter.
Noter que vous pouvez utiliser des figurines 25mm en 15mm pour représenter les géants par exemple. Un dragon 25mm a aussi sa place en 15mm, car se sont de vraiment grandes créatures, mais souvent de petites figurines.

La plupart des éléments de terrain vont aussi bien pour une échelle que pour l'autre. Il sera peut-être nécessaire, cependant, d'élargir vos routes "15mm" pour les utiliser en 25 mm. Une route normale a la largeur d'un char lourd, soit 6cm au 25 mm.





E. Annexe II

REGLES OPTIONNELLES

Vous êtes libre d'employer la totalité ou une partie des règles suivantes, dès que vous serez familiarisé avec.

CHARS DE GUERRE

Un char de guerre est un engin à roues, tiré par des créatures et portant un équipage.

I - TYPES DE CHARS

Il y a deux types de chars de guerre :

- CHALE ou CHAr LEger : équipage de 1 conducteur non armé et 1 combattant type humanoïde. Attelage de 2 créatures équivalentes à des chevaux, ou d'1 créature de plus grande taille.

- CHALO ou CHAr LOurd : équipage de 1 conducteur non armé et de 2 combattants de type humanoïde, ou d'1 combattant de plus grande taille. Attelage de 4 créatures équivalentes à des chevaux, ou de 2 créatures de plus grande taille.

Chaque modèle de char symbolise 8 chars identiques.
La base est toujours de 30mm de front sur 40mm de côté au 15mm, et de 60x60 au 25mm.

II - CALCUL DU COUT

Le système de base, plutôt complexe, permet toutes les variations :
- le ou les combattants sont de n'importe quel type d'infanterie, armé et doté d'un moral comme une figurine normale. Ils sont identiques.
- le conducteur est du même type que l'équipage, mais sans arme. Il peut avoir un bouclier, et paie le moral normalement.
- la ou les créatures tirant le char peuvent être très variées : chevaux, loups, lézards... Dans tous les cas, leurs coûts sont calculés en liaison avec

l'équipage : chaque créature tirant le char est payée au prix qu'il faudrait mettre pour avoir une figurine de CLE de la race de l'équipage, multiplié par 2 dans le cas des créatures de grande taille. Ces créatures ne paient pas le moral.
Le coût total du char est la somme de ces trois coûts.
Exemple :

CHALE humain	1 combatt. humain ILE Lance	Moral 3	6 écus
	1 conduct. humain ILE	Moral 3	5 écus
	2 chevaux (CLE HUMAINE)		10 écus
			21 écus

On peut employer un système plus simple. En effet, dans la très grande majorité des cas, l'équipage sera ILE, car c'est la protection donnée par le char qui importe en combat, non celle de l'équipage. On peut donc prendre les valeurs de bases suivantes, qui représentent un char avec son équipage non armé, avant le paiement du moral :

	CHALE	CHALO
Humain	16	29
Grand Gobelin	16	29
Elfe	22	40
Slaar	16	29
Nain	16	25
Homme-lézard	20	36
Ogre	/	44*

* (4 chevaux, 1 combattant, 1 conducteur)

Les armes sont payées au prix normal, le moral est multiplié par 2 dans le cas d'un CHALE, par 3 dans le cas d'un CHALO (2 dans le cas d'un CHALO Ogre).
Exemple :
CHALE humain Lance Moral 3
16 1 4 = 21 écus

(Il est sous entendu qu'il y a un combattant armé d'une lance, un conducteur non-armé et 2 chevaux).
Dans les deux systèmes (complet et simplifié), équiper 1 char de faux coûte 2 écus pour un CHALE, 4 pour un CHALO.

III - MOUVEMENT

Les chars vont à la vitesse de la cavalerie, avec un malus de 4cm dans le cas des CHALO.
Exemple :
Un CHALE humain va à 16cm, un CHALO Ogre à 10cm.
Les CHALO ne peuvent se déplacer que sur terrain clair et sur route ; les CHALE peuvent en plus gravir les pentes douces, à demi-vitesse.
Enfin, notons que les chars ont le bonus de cavalerie pour les charges : + 8cm de mouvement.

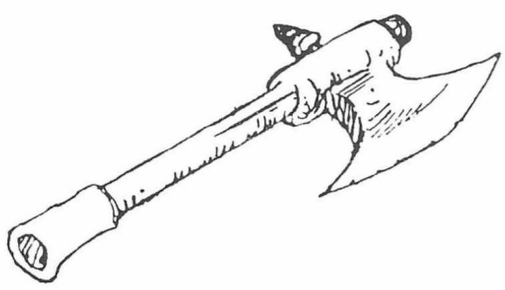
IV - COMBAT

1) Tir :

Les figurines combattantes de l'équipage peuvent tirer TOUT AUTOUR d'elles. La portée de leurs armes est celle de la cavalerie.
Ses ennemis peuvent tirer sur le char. Utiliser le facteur d'armement indiqué sur la table de détermination des facteurs d'armement.

2) Corps à corps :

Tous les combattants d'un char doivent avoir le même armement pour le corps à corps. Ils choisissent dans les armes d'infanterie : arme longue d'infanterie, arme à 2 mains, arme de poing.
Au premier tour, lors d'une charge réussie, un char combat avec son équipage (sauf le conducteur) tout autour de lui, et avec les créatures tirant le char devant lui. Les créatures utilisent la même somme des facteurs que l'équipage.
A partir du deuxième tour, ou s'il n'y a pas eut charge, le char combat avec les seules figurines combattantes de l'équipage, mais avec un bonus spécial de +1. Si l'équipage est réduit au seul conducteur, le char ne peut plus combattre. Par contre, il peut encore charger. On utilisera alors le facteur d'armement des machines de guerre, car il s'agira d'un piétinement, effectué par les créatures tirant le char.
La présence de faux rajoute un bonus spécial de +2, mais pour les charges seulement.
Remarque : pour qu'un char soit compté "avec bouclier", il faut que tout l'équipage, y compris le conducteur, ait le bouclier.



3) Pertes :

Les pertes subies par le char sont infligées à l'équipage, de la manière habituelle, en commençant par les combattants et en finissant par le conducteur. Quand le conducteur est tué, on enlève le char.
Le conducteur du char peut cependant choisir d'enlever le conducteur d'abord. Dans ce cas, chaque figurine de l'équipage subit 5 pertes supplémentaires, le char lui-même est enlevé, et l'équipage peut continuer à pied.
Les chars sont organisés en unités de 2 à 10 modèles.

F - LES CREATURES VOLANTES

I - LES CLASSES DE CREATURES

Les créatures volantes sont réparties selon leur capacité de vol, leur taille et leur protection.
Les créatures qui volent bien ont un vol NORMAL, les autres sont un vol MALHABILE.
La taille de la créature influe surtout sur la taille d'un éventuel cavalier. Sur chaque fiche de créature volante est indiqué la taille maximale du cavalier susceptible d'être emmené par cette créature.
Les différentes protections vont déterminer 4 types de créatures, au sens de TYPE DE TROUPE :

VSL	Volant Super Lourd	Créature très résistante
VLO	Volant LOurd	Créature résistante
VMO	Volant MOyen	Créature normale
VLE	Volant LEger	Créature fragile

Les dimensions des bases sur lesquelles il faut monter les créatures et leur type sont indiqués sur les fiches de créature.

II - MOUVEMENT AERIEN

Les créatures volantes peuvent se déplacer dans trois dimensions et les règles régissant leurs mouvements sont sensiblement différentes de celles régissant le mouvement des créatures terrestres.

1) Mouvement vertical :

L'altitude de la créature est exprimée en NIVEAU. Le sol est au niveau 0, le niveau 1 correspond à très basse altutide, etc... Il n'y a pas de limite supérieure au niveau, mais la pratique montre que les créatures montent rarement au delà du niveau 4.

Pour indiquer le niveau auquel se trouve la créature, vous pouvez :
- soit poser la base de la créature sur une "colonne", fabriquée à l'aide d'un jeu de construction. Chaque brique de la colonne correspond à un niveau, et il suffit d'en ajouter ou d'en enlever pour visualiser directement les changements d'altitude.
- soit placer un dé à côté de la figurine, le chiffre de dé indiquant le niveau.

Il est plus facile de descendre que de grimper, d'où la table suivante :

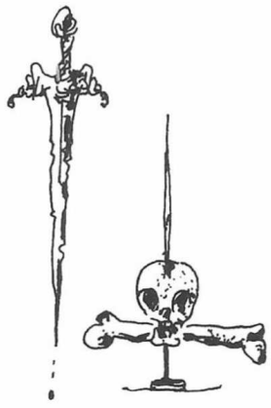
Mouvement		
Vol	GRIMPER	DESCENDRE
Normal	1/2	1/4
Malhabile	3/4	1/2

Les chiffres indiquent la proportion de la capacité de mouvement qu'il faut dépenser pour effectuer ce changement d'altitude.
Exemple : une chimère (vol malhabile) passe du niveau 2 au niveau 3 (elle grimpe). Elle y consacre donc les 3/4 de sa capacité de mouvement et ne peut plus bouger que de 20cm durant ce tour.
Un aigle (vol normal) passe du niveau 5 au niveau 3 (descendre de 2 niveaux). Il y consacre 1/4 + 1/4 = 1/2 de sa capacité de mouvement, il peut encore parcourir 50cm en vol horizontal.

Atterissage - décollage :
Une créature volante au niveau 0 est considérée comme au sol. Atterir ou décoller est donc un simple changement de niveau, effectué comme un mouvement normal.

Monter sur une créature volante ou non :
Cela ne peut se faire qu'au niveau 0. Le cavalier et sa monture doivent être en contact de base. Le fait de monter consomme 1/4 de la capacité de mouvement du cavalier et de celle de sa monture.

Descendre d'une créature volante ou non :
La créature doit être au niveau 0, ce qui peut consommer une partie de sa capacité de mouvement et de celle de son cavalier si elle se trouvait à un autre niveau. Descendre de la créature prend 1/4 de mouvement du personnage et de sa monture.
On ne peut pas se poser sur une colline escarpée ni dans un bois, ni sur un plan d'eau.



2) Mouvement horizontal :

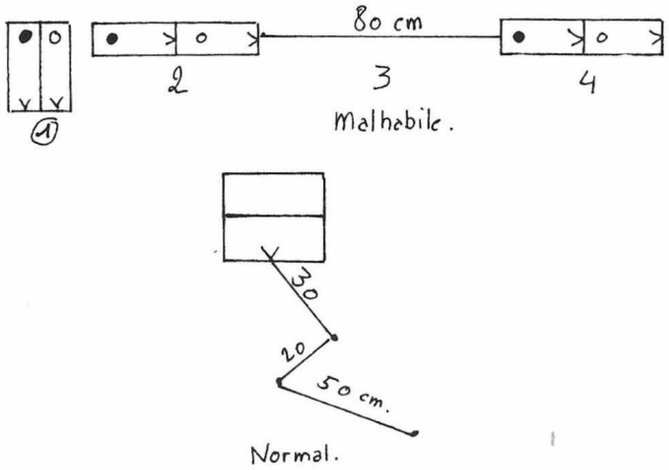
Une créature volante ne peut pas rester immobile dans les airs, sauf à très basse altitude. A très basse altitude (niveau 1), son vol est géné par le relief. D'où le tableau :

Niveau		
Vol	1	2 et +
Normal	0 - 1/2	1/4 - 1
Malhabile	0 - 1/4	1/4 - 1

Ces chiffres indiquent dans l'ordre la quantité minimale et la quantité maximale de la capacité de mouvement qu'une créature volante doit/peut dépenser au niveau où elle se trouve.

Exemple : une chimère (vol malhabile) ne dispose que du 1/4 de sa capacité de mouvement si elle est au niveau 1. Ou : chaque centimètre mesuré sur la table représente 4cm pour la chimère, alors qu'il n'en représente que 2 pour un aigle (vol normal).
A partir du niveau 2, toutes les créatures doivent parcourir au moins 1/4 de leur capacité de mouvement, en vol horizontal sans changement de niveau.

Les créatures volantes ne sont jamais pénalisées pour les 1/4 ou 1/2 tours. Mais les créatures volantes au vol malhabile ne peuvent changer de direction qu'avant ou après un mouvement horizontal, jamais pendant.



Les créatures volantes suivent et reculent normalement après combat. Si en déroute, elles grimpent au niveau 4, puis se dirigent vers leur bord de table, en vol horizontal.
Certaines créatures volantes peuvent porter un cavalier. Leur vol est alors obligatoirement malhabile, et leur capacité de mouvement est diminué de 10cm.

III - COMBATS

1) Le tir :

Le tir peut être le fait soit de la créature elle-même, soit d'un éventuel cavalier. Les troupes au sol peuvent également tirer sur la créature volante. Le tir est résolu normalement, mais des facteurs tactiques particuliers entrent en jeu :
- par différence de niveau au-delà de 1 : déduire 2 (c'est à dire qu'on tire sans pénalité du niveau 0 au niveau 1 par exemple),
- la créature a un vol malhabile, ou le cavalier est sur une monture au vol malhabile : déduire 1,
- la cible du tir a un vol malhabile : ajouter 1.

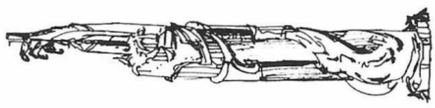
De plus, dans tous les cas, il convient de rajouter 10cm à la distance mesurée sur la table entre le tireur et sa cible par niveau de différence. Les troupes au sol sont comptées comme au niveau 0, les collines comme niveau 1.
Ainsi, une troupe d'archers située à 25cm d'une créature volante au niveau 2 ne peut pas lui tirer dessus, puisque la distance est de : 25cm (mesuré sur la table) + 20cm (2 niveaux de différence) = 45cm, supérieur à la portée d'un arc, qui est de 30cm.

2) Le corps à corps :

Comme pour un combat normal, il y a un combat au corps à corps si les adversaires sont en contact de base. Mais ils doivent être en plus à la même altitude, à ceci près que les créatures volantes peuvent être au corps à corps avec des troupes au sol si elles sont elles-même au niveau 1.
Les créatures volantes n'ont jamais de bonus de charge (ni en Facteur Tactique, ni en bonus de mouvement). Par contre, elles disposent du bonus "au dessus" dans les cas suivants :
- elles combattent des troupes au sol,
- au premier tour pendant lequel elles combattent une autre créature volante, si elles ont piqué pour l'atteindre.

Le combat est résolu comme un combat normal, les facteurs d'armement sont indiqués sur le Tableau de Combat. Les cavaliers des créatures volantes utilisent les mêmes restrictions. Noter que l'on ne peut pas piétiner les créatures volantes, ni leur donner des coups de bélier.
Les facteurs tactiques sont les mêmes que pour un combat normal, plus : les créatures volantes au vol malhabile déduisent 2 à leur facteur de combat si elles sont engagées en mêlée avec d'autres créatures volantes, quelque soit le vol de ces dernières.

Une troupe au sol peut déclarer une charge ou une contre-charge sur des créatures volantes situées au niveau 1, mais elle n'a jamais le bonus de +1 pour charge.



IV - MONTURES VOLANTES

La plupart des créatures volantes peuvent supporter un cavalier. Pour ce qui est du tir et du combat, ce cavalier a les mêmes limitations qu'un cavalier sur une monture terrestre. Si le cavalier a un bouclier, la créature volante est considérée comme "avec bouclier".
Le cavalier est toujours payé séparément, au prix indiqué à la rubrique "Cavalerie" de sa fiche de créature. Plus précisément :

Si la créature volante est	Payer le cavalier au prix de la
VSL	CHE
VLO	CLO
VMO	CMO
VLE	CLE

H - TEST DE REACTION

Les créatures de l'Arc et la Griffe sont sujettes à deux pulsions fondamentales : la HAINE et la PEUR. En général, elles surmontent ces pulsions, mais pas toujours d'où les règles suivantes.

ATTENTION ! Ces règles, si elles ajoutent beaucoup de réalisme et de piquant au jeu ont aussi tendance à le ralentir. Il faut compter au moins une heure de plus par partie. Ne les employez que si vous connaissez déjà bien les règles normales.

I - OCCASION DES TESTS

Une unité confrontée à certains événements doit tester sa réaction :

vue d'une créature HAIE à moins de 30 cm
vue d'une déroute ENNEMIE à moins de 30 cm
(Test sur le DOM)

vue d'une créature faisant peur à moins de 20 cm
vue d'une déroute AMIE à moins de 20 cm
vouloir se rallier
(test sur le moral)

II - MECANISME DU TEST

Pour chaque unité devant tester sa réaction, on lance un dé normal on y ajoute les facteurs de REACTION et le moral ou le DOM de l'unité. On obtient ainsi un chiffre qui est le résultat du test.

FACTEURS de REACTION

- intensité de la haine ou de la peur :
haine 2, peur 3 etc. Voir fiches de créatures.

- isolement : si une unité ne voit aucune autre unité amie à moins de 30 cm, elle a -2 au MORAL.

- Général : si le général est en contact de base avec l'unité, c'est lui qui fait le test.

- mort du Général : la vision de la mort du Général donne -5 à la REACTION.

MORAL

C'est le moral courant de l'unité. Il peut être inférieur au moral de départ si l'unité a reculé par exemple.

DOM

Il est indiqué sur les fiches de créatures.

III - RESULTAT DU TEST

Si le résultat : dé + facteur de réaction + moral ou DOM est :

- > ou = à 3 : pas de conséquence
- compris entre 0 et 2 : l'unité est désorganisée
- <0 : l'unité entre en furie si elle testait son DOM, en déroute si elle testait son MORAL.

FURIE

L'unité charge l'unité ennemie la plus proche quelque soit ses ordres. Elle a un facteur tactique supplémentaire de +2, mais n'utilise pas son éventuel bouclier. Si son ennemi part en déroute, elle le poursuit jusqu'au bord de la table. Les troupes en furie sont désorganisées et ne peuvent donc changer de formation. Mais elles ont le droit de déclarer une charge.

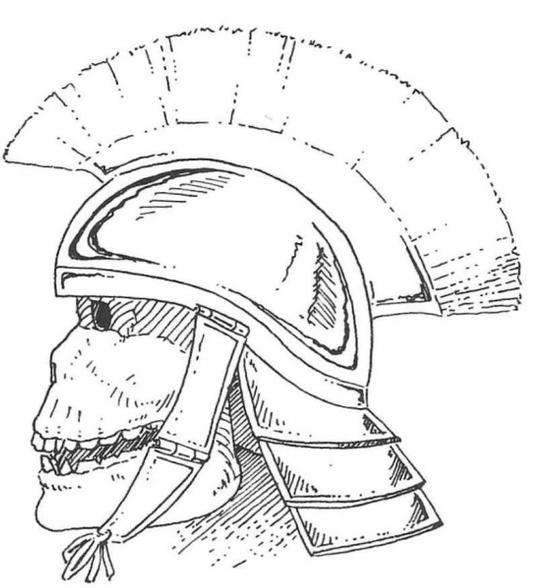
La furie cesse par un test de réaction ou la disparition de l'unité qui a provoqué la furie.

DEROUTE

voir règle principale

IV - COMPLEMENTS

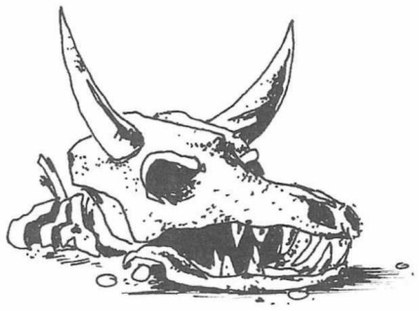
Parfois une unité doit faire plusieurs tests en même temps. Par exemple, si elle voit une déroute amie et des créatures HAIES ou un Dragon (peur -4) monté par un Vampire (peur -2). Alors l'unité doit faire tous les tests. Si les résultats sont contradictoires (par exemple FURIE et DEROUTE) l'unité est fixée sur place pour un tour et désorganisée.

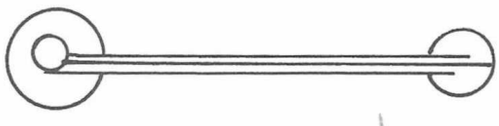


Le moral de la créature doit être égal au moral du cavalier. Quelque soit le cavalier, toutes les attaques sont menées sur la créature volante. Si la créature volante est tuée, le cavalier est considéré comme hors d'état de poursuivre le combat, sauf, s'il a lui même la capacité de voler.
Si le cavalier descend de sa monture, il est considéré comme IMO, ou IMOD au choix de son possesseur.

V - COMPLEMENT

Les volants sont organisés en unité de 2 à 20 figurines.





G - LES MACHINES DE GUERRE

Les machines de guerre sont surtout utilisées contre les constructions. Mais elles peuvent aussi avoir leur utilité en rase campagne, en particulier contre les créatures volantes.

I - TYPES DE MACHINES

Seuls deux types ont été retenus :

MLD : Machine Lançant des Dards : ce sont toutes les machines lançant des projectiles pointus (carreaux, dards, javelines...). Le prototype en est la BALISTE.

MLP : Machine Lançant des Pierres : ce sont toutes les machines lançant de gros projectiles plus ou moins ronds. Le prototype en est la CATAPULTE.

Voici les socles sur lesquels on doit monter ces machines :

	15mm	**25mm**
MLD	40X40	80X60
MLP	50X60	100X80
Dimensions en mm.		

II - COUT

Chaque machine doit avoir des servants de moral 2 au moins. Ces servants peuvent appartenir à n'importe lequel des Peuples Guerriers.
Une machine peut avoir de 2 à 6 servants.
Chaque servant coûte le prix normal, qui peut être ILE, IMO, ou ILO. Il peut être armé suivant la procédure normale. Le moral est payé normalement. Le coût de chaque servant est alors multiplié par 3. La somme du coût de chaque servant est le coût de la machine.

III - TIR

Une machine de guerre a un angle de tir de 90° (45° de part et d'autre de son axe). Sa portée est de 100cm (200cm au 25mm).
Les MLD genre baliste peuvent tirer en l'air.
La procédure de tir est normale : Facteur d'Armement lu sur le Tableau de Combat, modifié par les Facteurs Tactiques lus sur le même tableau, modifié par le Facteur Spécial lu sur la Fiche de Créature, modifié par le jet d'un dé -1, -1, 0, 0, +1, +1. On obtient ainsi la somme des Facteurs, qui, comparé au nombre de servants, donne les pertes infligées à l'ennemi (Tableau des Pertes).
Les machines de guerre ne peuvent pas tirer si elles ont bougé durant le tour. Les servants d'une machine de guerre sur laquelle on tire sont considérés comme "à couvert". Ce sont les servants qui subissent les pertes, pas la machine.

IV - CORPS A CORPS

Une machine de guerre attaquée au corps à corps se défend avec ses servants. Ceux-ci ne peuvent bien entendu pas charger, ni contre-charger.
Si les servants perdent la mêlée, ils peuvent :
- soit abandonner leur machine, que l'ennemi peut alors détruire ou capturer,
- soit ne pas bouger mais avec des pertes doublées.

Si les servants gagnent la mêlée, ils peuvent ne pas suivre l'ennemi. Les servants partent en déroute normalement.
Les pertes en servants ne peuvent être comblées que par des héros.
Une machine capturée a un malus spécial de -1.

V - MOUVEMENT

Les machines se déplacent à la vitesse de ILO, mais avec les mêmes rectrictions que CHArs LOurds, c'est à dire uniquement en terrain clair et sur route. Cependant, elles peuvent débuter la bataille sur une colline douce, située dans leur zone de déploiement.

I - FICHES DE CREATURES

CATEGORIES DE CREATURES :

Nous avons distingué 5 catégories de créatures :

- les PEUPLES GUERRIERS : ce sont des créatures groupées en peuples organisés, qui ont sinon le goût au moins l'habitude de la guerre. L'exemple type en est l'humain.

- les ALLIES POTENTIELS : ce sont des créatures groupées en communautés plus ou moins organisées, qui ne font la guerre que pour le compte des peuples guerriers, et dans des circonstances particulières. L'exemple type en est l'Ogre.

- les ANIMAUX : ce sont des créatures en général non-intelligentes, qui vivent en très petits groupes (famille, troupeau...). Certains d'entre eux peuvent être dressés par les Peuples Guerriers pour la guerre. Exemple : Cheval.

- les MONSTRES : ce sont des créatures exceptionnelles, dont le métabolisme échappe aux lois normales de la Nature. L'exemple type en est le Dragon.

- les MORTS-VIVANTS : ce sont des créatures théoriquement mortes, mais qu'une intervention extérieure a ramené à une pseudo-vie. Cette intervention est généralement le fait de magiciens des peuples guerriers, mais pas toujours.
L'exemple type en est le Squelette.

CE QUE L'ON TROUVE SUR LES FICHES :

Il y a d'abord une série d'indications codées ou chiffrées. Il s'agit, dans l'ordre :

- du type de troupe à laquelle on peut assimiler la créature. Il peut y avoir plusieurs types, auquels cas le joueur choisit. L'explication de ces types (CHE, CLO, CMO, CLE, ILOD, ILO, IMO, IMOD, ILE, ILED, CHALE, CHALO) se trouve dans la règle générale.

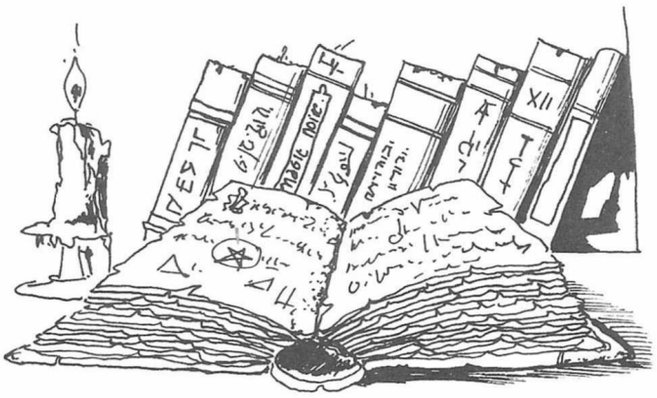
- pour chaque type, est indiqué un coût en écu. Il représente la créature non armée, de moral 1, mais avec son armure si le type en comprend une, et sa monture s'il sagit de cavalerie. Dans le cas des Animaux et des Monstres, il s'agit de la créature non entrainée (moral 1) mais prête au combat. Le coût des "armes" naturelles des animaux (griffes, dents...) et des monstres est déjà inclus dans ce coût de base.

- vient ensuite la Capacité de Mouvement de la créature. C'est la capacité de base, qui ne tient pas compte des ajustements pour la CLE, l'Infanterie en formation serrée (ILO, IMO, ILE) ou les personnages.

- enfin, sont indiqués les facteurs tactiques spéciaux pour le tir et le combat au corps à corps dont dispose la créature.

Il y a ensuite une brève description de la créature, et tous les détails de règle la concernant. Ces détails concernent le comportement de la créature au combat. On y trouve entre autre le Degré d'Organisation Militaire (DOM), qui varie de 0 à 3, de nul à élevé :

DOM	Conséquences
0 (nul)	- Colonne interdite, sauf pour franchir les endroits ressérées. Ne comprend pas l'ordre "Soutenir". Infanterie en formation Dispersée seulement. Pas machines.
1 (bas)	- Ne comprend pas l'ordre "Soutenir". Pas de machine de guerre.
2 (moyen)	- Aucune.
3 (élevé)	- Aucune.

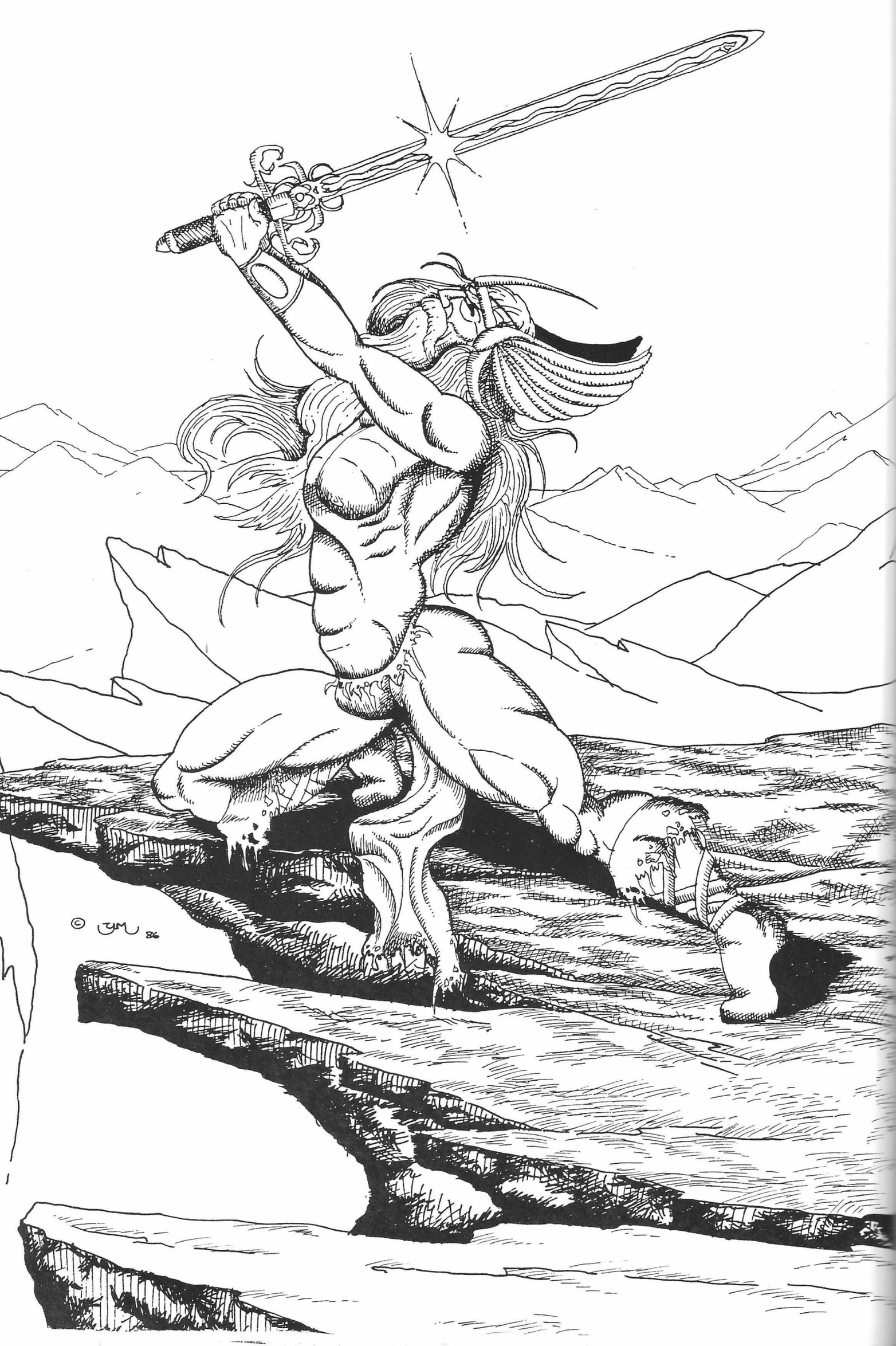


I - LES PEUPLES GUERRIERS

Cette première catégorie est la plus importante. En effet, seuls les membres des Peuples Guerriers peuvent être Général. Donc, toute armée est obligatoirement dirigée par une des créatures suivantes : ELFES, GOBELINS, HUMAINS, HOMMES-LEZARDS, NAINS, SLAARS (Hommes-Crapaud).

Sauf indications contraires, tous les peuples guerriers peuvent avoir des Héros et des Magiciens de tous les types.

Pour chaque peuple, un exemple d'armée a été donné. C'est un exemple, et non une obligation. Votre armée peut être très différente de celle proposée. Mais notez que, dans la section "SPECIAL" de chaque créature, sont portées des indications sur la composition générale des armées, que vous devrez respecter.


© JM 86

ELFES

Coût

	CMO	ILO	IMO/IMOD
CHE	CLO	CLE	ILOD	ILE/ILED
17	11	7	6	4

Mouvements

Vol	Cavalerie	Infanterie
/	20	10

Tir	*Combat*
1	1

Description

Le peuple des Elfes est l'un des plus anciens. Ce sont de belles et élégantes personnes, en général très intelligentes et très sages. Ils apprécient et respectent la nature, ont le goût de la musique et de la danse. Cependant, ce sont de redoutables guerriers quand on les menace.

Spécial

DOM moyen (3)

Immunisés contre la paralysie des goules.

Refusent de soutenir les Nains, ne s'allient jamais aux Gobelins.

Composition de l'armée : toujours au moins un magicien, au moins la moitié des figurines doivent avoir l'arc. Il existe des Elfes de la Nuit, en tous points semblables aux Elfes, sauf qu'ils peuvent s'allier aux Gobelins.

Le cœur de l'armée Elfe est représentée par la noblesse à cheval :

12 ELFES CLO Arc Lance Bouclier	Moral 3	(16 écus chacun)	=	192 écus

La noblesse est soutenue par de jeunes Elfes ardents à faire leurs preuves mais manquant d'expérience :

8 ELFES CMO Lance Arc	Moral 2	(10 écus chacun)	=	80 écus
10 ELFES CLE Arc	Moral 2	(9 écus chacun)	=	90 écus

Il y a quand même des Elfes à pied :

10 ELFES ILOD Lance Bouclier	Moral 3	(10 écus chacun)	=	100 écus

et, là aussi, des jeunes :

10 ELFES IMOD Lance Arc	Moral 2	(7 écus chacun)	=	70 écus
12 ELFES ILED Arc	Moral 2	(6 écus chacun)	=	72 écus

Le Général est toujours à cheval :

1 ELFE CLO Général/Héros I Lance Arc Bouclier		Moral 4	=	117 écus

Les Elfes aiment la magie :

1 ELFE ILE ENCHANTEUR 9 sorts	Moral 1		=	90 écus

et ils ont des alliés :

10 SYLVAINS ILED Arc	Moral 2	(7 écus chacun)	=	70 écus
17 HUMAINS ILO Lance Bouclier	Moral 2	(7 écus chacun)	=	119 écus

En tout 91 figurines pour une valeur de 1 000 écus.

Une armée assez complexe à jouer, car les unités sont petites et doivent donc être placées au mieux. Il y a une très grande puissance de tir, et une excellente mobilité. Attention à ne pas perdre l'ILO humaine en route !

GRANDS GOBELINS

Coût

CHE	CLO	CMO CLE	ILO ILOD	IMO/IMOD ILE/ILED
13	8	5	4	3

Mouvements

Cavalerie	Infanterie
16	10

Tir	*Combat*
0	0

Description

Ces humanoïdes à la peau verdâtre vivent en tribu, généralement dans des grottes ou des abris souterrains.

Spécial

DOM moyen
Refusent de soutenir une unité de Gobelins Ordinaires (voir ALLIES).
Cavalerie sur loups.
Les magiciens sont très rares (le coût de leurs sorts ne doit pas excéder 10% de la valeur en écus de l'armée).
Le général est toujours au moins héros II, et aucun héros de l'armée ne peut être de rang supérieur ou égal au rang du général.

Les hordes sont dominées par les Grands Gobelins, dont les plus féroces sont sur des loups :

10 GRANDS GOBELINS CMO Lance Bouclier	Moral 3	(9 écus chacun)	=	90 écus
10 GRANDS GOBELINS CMO Lance Bouclier	Moral 3	(9 écus chacun)	=	90 écus

Les autres à pied, armés d'énormes haches :

25 GRANDS GOBELINS ILOD Hache à 2 mains	Moral 2	(7 écus chacun)	=	175 écus

La masse est fournie par les Gobelins :

30 GOBELINS IMOD Lance Bouclier	Moral 1	(4 écus chacun)	=	120 écus
30 GOBELINS IMOD Lance Bouclier	Moral 1	(4 écus chacun)	=	120 écus
30 GOBELINS IMOD Lance Bouclier	Moral 1	(4 écus chacun)	=	120 écus

Bien que mauvais tireurs, les Gobelins utilisent quand même quelques arbalètes :

10 GOBELINS ILED Arbalète	Moral 1	(3 écus chacun)	=	30 écus
10 GOBELINS ILED Arbalète	Moral 1	(3 écus chacun)	=	30 écus

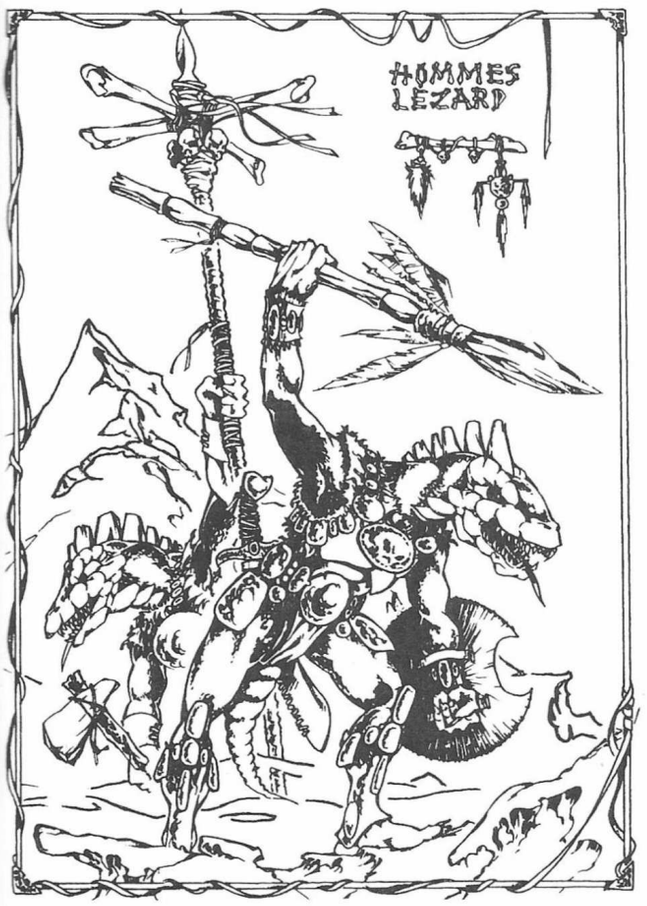
Quelques Trolls se sont joints à la horde :

10 TROLLS ILOD Massue à deux mains	Moral 3	(10 écus chacun)	=	100 écus

La horde est dirigée par un Héros Grand Gobelin :

1 GRAND GOBELIN GENERAL/HEROS II CLO Bouclier	Moral 4		=	124 écus

En tout 166 figurines pour un total de 999 écus.
C'est une armée très nombreuse, mais fragile, pauvre en arme de jets et lente. Vous ne devez pas laisser à votre adversaire le temps de réagir : vous devez le submerger ! Il y a de nombreuses unités identiques et donc interchangeables : vous pouvez être partout...



HOMMES LEZARDS

Coût

CHE	CLO	CMO CLE	ILO ILOD	IMO/IMOD ILE/ILED
15	9	6	5	4

Mouvements

Cavalerie	Infanterie
16	10

Tir	*Combat*
1	0

Description

Ils sont grands, avec une peau écailleuse, une queue et une tête crocodilienne. Leur impassibilité est parfois remplacée par la rage du combat.

Spécial

DOM moyen (2)

Peuvent traverser n'importe quel cours d'eau comme s'il y avait un gué, et ne sont pas désorganisés par les marais. Peuvent domestiquer et utiliser à la guerre (en général comme monture) les Lézards-Géants et les Arpenteurs des Marais (Lézards plus petits).

Au moins 10% de la valeur en écus de l'armée doit être constituée de CHE de moral 4.

Chaque clan fournit une force de cavalerie et une autre d'infanterie. L'équipement varie suivant la puissance du clan. Voici un clan puissant, dont la cavalerie emmenée par un héros chevauche des Lézards Géants :

1 HOMME LEZARD HEROS II CHE Lance BouclierMoral 5 = 54 écus
8 HOMMES LEZARDS CHE Lance Bouclier Arc Moral 4 (21 écus chacun)= 168 écus

Et dont l'infanterie est bien cuirassée :

12 HOMMES LEZARDS ILOD Arme à 2 mains Arc Mor.2 (9 écus chacun)= 108 écus

Deux autres clans sont un peu moins bien équipés :

6 HOMMES LEZARDS CLO Lance Bouclier Arc Moral 3 (14 écus chacun)= 84 écus
12 HOMMES LEZARDS IMOD Arme à 2 mains Arc Mor.2 (8 écus chacun)= 96 écus
6 HOMMES LEZARDS CLO Lance Bouclier Moral 3 (14 écus chacun) = 84 écus
12 HOMMES LEZARDS IMOD Arme à 2 mains Arc Mor.2 (8 écus chacun)= 96 écus

L'armée est complétée par 2 groupes d'archers fournis par les clans les plus pauvres :

14 HOMMES LEZARDS IMOD Arc Moral 1 (5 écus chacun) = 70 écus
13 HOMMES LEZARDS ILOD Arc Moral 1 (5 écus chacun) = 65 écus

Le Général est bien sûr sur un Lézard Géant :

1 HOMME LEZARD GENERAL/HEROS II CHE Lance Boulier Arc Mor.5= 144 écus

Il est accompagné par un magicien :

1 HOMME LEZARD ELEMENTALISTE ILE 3 sorts Moral 1 = 30 écus

En tout 86 figurines pour une valeur de 999 écus.
Si vous respectez la tactique des Hommes-Lézards, vous organisez votre armée en groupes semi-autonomes Cavalerie/Infanterie. Mais attention à ne pas jouer comme si vous aviez 3 armées !
Pensez également à profiter de votre habileté au tir. Avec 85 arcs, vous avez les moyens d'infliger de terribles pertes à votre adversaire.

HUMAINS

Coût

		CMO	ILO	IMO/IMOD
CHE	CLO	CLE	ILOD	ILE/ILED
13	8	5	4	3

Mouvements

Cavalerie	Infanterie
16	10

Tir	*Combat*
0	0

Description

Il y a une très grande variété d'humains, mais ce n'est que l'apparence et l'organisation qui les différencient.

Spécial

DOM moyen à élevé (2 ou 3).

L'armée présentée ici est celle des habitants des Jungles Noires, qui tinrent tête aux Slaars pendant de longues années.
L'élément le plus original est la présence de Tigres de combat :

10 TIGRES CMO	Moral 2	(10 écus chacun)	
1 HUMAIN EMEMENTALISTE HEROS II CLE 10 sorts	Moral 4	(126 écus) =	226 écus

Grâce à un long entraînement, les Tigres cohabitent avec les Elephants :

1x 1 HUMAIN HEROS II IMO Lance Arc	Moral 3	(31 écus)	
1 HUMAIN IMO Lance	Moral 2	(5 écus)	
1 HUMAIN ILE (Cornac)	Moral 2	(4 écus)	
1 ELEPHANT CLO	Moral 2	(8 écus)	
4x 1 HUMAIN IMO Lance Arc	Moral 2	(6 écus)	
1 HUMAIN IMO Lance	Moral 2	(5 écus)	
1 HUMAIN ILE (Coranc)	Moral 2	(4 écus)	
1 ELEPHANT CLO	Moral 2	(8 écus) =	140 écus

Il y a un deuxième groupe de 5 éléphants, qui n'est pas commandé par un héros :

5 ELEPHANTS avec Cornacs, Lancier/Archer et Lancier		(23 écus chacun) =	115 écus

L'infanterie est armée légèrement :

12 HUMAINS ILOD Javelot Bouclier	Moral 3	(8 écus chacun) =	96 écus
13 HUMAINS ILED Arc	Moral 2	(5 écus chacun) =	65 écus
14 HUMAINS IMOD Javelots Bouclier	Moral 3	(7 écus chacun) =	98 écus
15 HUMAINS ILED Arc	Moral 2	(5 écus chacun) =	75 écus

Le Général est un puissant guerrier :

1 HUMAIN GENERAL/HEROS IV CLE Lance Bouclier	Moral 4	=	140 écus

Et il a une Garde du Corps :

5 HUMAINS CMO Lance Bouclier	Moral 3	(9 écus chacun) =	45 écus

En tout 111 figurines pour une valeur totale de 1 000 écus.
C'est une armée qui dispose d'une grande puissance de choc (les Tigres ont deux attaques, les Eléphants 3), mais qui a besoin de beaucoup de place pour s'exprimer.

NAINS

Coût

CHE	CLO	CMO CLE	ILO ILOD	IMO/IMOD ILE/ILED
11	7	5	4	3

Mouvements

Cavalerie	Infanterie
10	8

Tir	*Combat*
0	1

Description

Petits mais trapus, les Nains sont très résistants tant au moral qu'au physique. Ils sont souvent orgueilleux et susceptibles, et n'oublient jamais une offence. Mais ils sont aussi fidèles, et n'oublient jamais un cadeau.

Spécial

DOM élevé (3)
L'ILO, l'IMO et l'ILE vont aussi vite que l'infanterie dispercée, en terrain clair toutefois.
Refusent de soutenir les Elfes, et haïssent les Gobelins (haine -2).
Les unités de moral 3 ou plus ne rompent jamais volontairement le combat. Il n'y a pas de Nains Nécromants.
Cavalerie sur poneys (très rare : jamais plus de 10 figurines par armée).

Les nains n'aiment guère les chevaux, préférant leurs pieds. Ils s'organisent autour d'unités lourdement armées :

1 NAIN HEROS II ILOD Hache 2 mains Bouclier	Moral 4	(30 écus)		
12 NAINS ILOD Hache 2 mains Bouclier	Moral 3	(9 écus chacun)	=	138 écus

ou compactes :

1 NAIN HEROS II ILO Lance Bouclier	Moral 4	(28 écus)		
24 NAINS ILO Lance Bouclier	Moral 3	(8 écus chacun)	=	220 écus

Les armes de jet sont bien représentées :

10 NAINS IMOD Arbalète	Moral 3	(6 écus chacun)	=	60 écus
10 NAINS IMOD Arbalète	Moral 3	(6 écus chacun)	=	60 écus
10 NAINS IMOD Arc	Moral 2	(5 écus chacun)	=	50 écus

Il y a aussi la milice, des nains mobilisés d'urgence :

30 NAINS IMOD Lance	Moral 1	(4 écus chacun)	=	120 écus

Le Général possède sa garde personnelle :

1 NAIN GEN/HEROS III ILOD Hache 2 mains	Moral 5		=	133 écus
10 NAINS ILOD Hache 2 mains Bouclier	Moral 4	(10 écus chacun)	=	110 écus

Il n'y a pas de cavalerie. Qu'à cela ne tienne, les Géants des collines voisines vont déployer leurs grandes jambes...

9 GEANTS IMOD Massue à 2 mains	Moral 2	(12 écus chacun)	=	108 écus

En tout 118 figurines pour 999 écus.
C'est avant tout une armée solide. Même les archers ont une armure de cuir, et la moitié de l'armée a au moins 3 en moral. Tout le monde peut faire bonne figure au corps à corps. Une armée défensive, alors ? Vous ne direz plus çà après avoir subi une charge de Nains que vos flèches n'auront fait qu'égratigner.

SLAARS

Coût

CHE	CLO	CMO CLE	ILO ILOD	IMO/IMOD ILE/ILED
13	8	5	4	3

Mouvements

Cavalerie	Infanterie
16	10

Tir	*Combat*
0	0

Description

Les Slaars sont des humanoïdes à la tête bulbeuse et aux extrémités des membres palmés. Leur civilisation est tellement ancienne qu'elle a dégénéré.

Spécial

Les Slaars utilisent toujours des esclaves pour faire la guerre. Ces esclaves peuvent être de n'importe quelle race, et combattent normalement. Mais leur moral n'est jamais supérieur à 1, et leur DOM est forcément nul. Ils sont généralement ILE. Il y en a au moins 20 dans chaque armée Slaar.
Les Slaars eux-mêmes ont un DOM moyen (2).
La cavalerie est montée sur Lézards ou Grenouilles Géants.
S'il y a un magicien, c'est un prêtre. Si il y a plusieurs magiciens, aucun d'eux ne peut avoir plus de sorts que le prêtre.

II - ALLIES POTENTIELS

Ces peuples ont en commun de ne jamais former d'armées à eux tout seuls. Ils peuvent s'allier avec d'autres, mais eux-mêmes ne sont jamais Général. A part cette restriction, les Alliés ont en général les mêmes capacités que les peuples guerriers, et leurs fiches sont organisées de la même façon.

Voici la liste des Alliés Potentiels : GOBELINS ORDINAIRES, GEANTS, LUTINS, OGRES, SYLVAINS, TROLLS, AIGLES GEANTS.

Ces créatures ne s'allient pas avec n'importe qui. Dans le tableau suivant, les alliances possibles sont indiquées par une croix :

	Elfe	Humain	H.Lézard	Nain	Slaar	Grand-Gob.
Géant	x	x	x	x		x
Gob. Ordi.		x	x			x
Lutin	x	x	x	x		
Ogre		x	x		x	x
Sylvain	x	x		x		
Troll		x	x			x
Aigle géant	x	x		x	x	

GEANT

Coût

CHE	CLO	CMO CLE	ILO ILOD	IMO/IMOD ILE/ILED
34	21	13	11	9

Mouvement
Infanterie
20

Tir -1
Combat +2

Description
Ce sont des humanoïdes de grande taille (en moyenne 4m). En général peu intelligents, ils sont plutôt paisibles.

Spécial
DOM nul (0)
Lancent jusqu'à 3 rochers par tour, à 40cm au plus. Utiliser le facteur d'armement des machines de guerre, en représentant les trois rochers comme un seul tir, en comptant chaque géant comme trois figurines.
Le socle d'un géant, quelque soit son type, est toujours un socle d'ILED. Les héros sont toujours magiciens, et vice-versa. Ils possèdent 30 points de vie et paient leurs sorts 20 écus pièce. Les géants peuvent chevaucher des Tricératops ou des Eléphants, mais aucune autre monture.
Les géants peuvent manier les armes à 2 mains d'une seule main, ce qui leur permet d'utiliser en même temps l'arme à 2 mains et le bouclier.

GOBELINS ORDINAIRES

Coût

ILO ILOD	IMO/IMOD ILE/ILED
3	2

Mouvement

Cavalerie	Infanterie
/	8

Tir 0
Corps à corps -1

Description
Les Gobelins Ordinaires sont cousins des Grands Gobelins, mais en plus petits.

Spécial
DOM Bas (1)
Haïssent les Nains (haine -2) et les Elfes (haine -2), ne s'allient donc jamais.
Pas de cavalerie, pas de magiciens.
Moral maximum 3 (4 pour les Héros).
Le -1 au corps à corps ne s'applique pas :
- la nuit,
- dans les bois et les maisons,
- par ciel très nuageux,
- au tour 12 (c'est à dire le soir).

Ce -1 vient du fait que les Gobelins Ordinaires n'aiment pas le soleil.

OGRES

Coût

CHE	CLO	CMO CLE	ILO ILOD	IMO/IMOD ILE/ILED
17	1	8	7	6

Mouvements

Cavalerie	Infanterie
14	12

Tir	*Combat*
-2	3

Description
Ces grands humanoïdes sont puissamment bâtis. Leur peau tend vers le violet. Ils sont toujours prêts à vendre ou louer leurs services au plus offrant.

Spécial DOM 2
S'ils passent à proximité (=10cm) d'une maison, ils font un détour pour la fouiller, à la recherche d'un butin. La fouille dure un tour.
Les Ogres préfèrent les chars de guerre à la cavalerie conventionnelle : il n'y a jamais plus de cavaliers Ogres qu'il n'y a de chars Ogres.
Les Ogres ne font pas de bons magiciens : un magicien Ogre ne peut pas avoir plus de 3 sorts.

LUTINS

Coût

CHE	CLO	CMO CLE	ILO ILOD	IMO/IMOD ILE/ILED
10	6	4	3	2

Mouvement

Cavalerie	Infanterie
10	8

Tir	*Combat*
2	-2

Description
Petit peuple joyeux et buveur, ils aiment mener une vie paisible. Bien que répugnant à prendre les armes, ils forment parfois des milices dans les cas urgents.

Spécial
DOM nul (0).
Magiciens : élémentalistes et illusionnistes seulement.
Au tour 6, les lutins cessent toute activité (mouvement, tir, charge) afin de pouvoir manger. S'ils sont en train de se battre, ils finissent le combat (avec un Facteur Tactique spécial de -1) puis passent dès que possible un tour à manger.

SYLVAIN

Coût

CHE	CLO	CMO CLE	ILO ILOD	IMO/IMOD ILE/ILED
18	12	8	7	5

Mouvements

Vol	Cavalerie	Infanterie
50*	16	10

Tir	***Combat***
2	0

Description

Ces petits humanoïdes vivent dans les arbres géants des forêts reculées. Ils sont très secrets et méfiants.

Spécial

DOM bas (1)

Se déplacent en forêt comme s'ils étaient en terrain clair. Haïssent les Gobelins et les Grands Gobelins. (haine - 1)

S'ils voient une créature quelconque causer quelque mal que ce soit à des arbres, ils oublient leurs ordres et l'attaquent, même si cette créature est de leurs alliés. Eux-mêmes ne font jamais aucun mal aux arbres.

Les Sylvains possèdent des ailes qui leur permettent de voler. Elles sont VLE sur socle ILED, et coûtent 10 écus. Leur vol est normal, et elles ne peuvent pas emporter de cavalier.

* Sylvains uniquement.

TROLLS

Coût

ILO ILOD	IMO/IMOD ILE/ILED
7	5

Mouvements

Infanterie

14

Tir	***Combat***
-3	3

Description

Ces grands humanoïdes ont la peau brunâtre et couverte de pustules. Ils sont peu intelligents, mais ont une grande force physique.

Spécial

DOM nul

Ni héros, ni magicien.

S'ils voient des Elfes ou des Sylvains, se précipitent sur eux quelques soient leurs ordres. Ils les poursuivent en restreignant leurs coups (demi-dommages, arrondis à l'inférieur) et essaient de les faire prisonniers. Ils passeront ensuite le reste de la bataille à préparer leur célèbre soupe aux Elfes et aux navets, s'ils ont fait des prisonniers.

Les Trolls sont toujours en ordre dispercé (ILOD, ILOD OU ILED).

III - ANIMAUX

Il y a une très grande variété d'animaux, dont un petit nombre peut être utilisé à la guerre. Ils sont en général non-intelligents, et ont donc besoin d'être CONTROLES.
Les fiches sont organisées comme pour les peuples guerriers, sauf qu'il n'y a qu'un seul type (parfois deux) indiqué. Ce type n'est pas à prendre au pied de la lettre : il représente en fait la CAPACITE DEFENSIVE de la créature. Cette capacité a été ramené à un type courant de troupe, afin de permettre une utilisation plus simple. La capacité défensive est suivie par le coût puis par le socle. De plus, dans les fiches, apparaîssent 2 notions supplémentaires : les ATTAQUES et le CONTROLE.

1) Attaques :

Cette rubrique indique le NOMBRE et le(s) MOYEN(S) d'attaque(s) que peut porter la créature pendant la phase de combat.
Le NOMBRE d'attaque s'explique de lui-même.
Les MOYENS d'attaque peuvent être ramenés à des équivalents-armes :

Moyens d'attaque	Utiliser le facteur d'armement de :
Griffes, bec, serres...	Arme de poing
Cornes, défenses	Arme longue d'infanterie
Piétinement, ruades	Machine de guerre
Morsure	Arme à deux mains

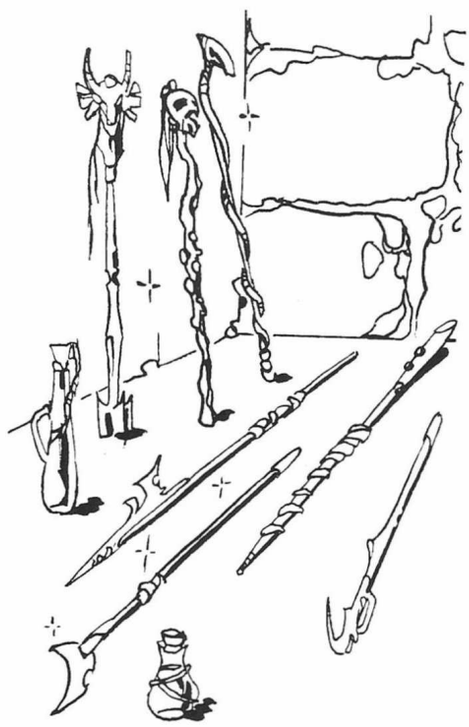
Si une créature a plusieurs MOYENS d'attaque, mais que tous les moyens sont les mêmes (exemple deux griffes), on utilisera la même procédure que pour les héros, c'est à dire qu'on compte chaque figurine comme PLUSIEURS figurines sur le tableau des Pertes.
Par contre, si la créature porte plusieurs attaques avec des moyens différents (exemple une corne, un piétinement), on résoudra chaque attaque séparément.
Exemple : un aigle attaque un tricératops.
L'aigle attaque avec une griffe et un bec : le facteur d'armement est à chaque fois celui de l'Arme de Poing. Le tricératops est équivalent à un CHALO, pour sa défense : Arme de Poing contre CHALO donne 1. L'aigle est au-dessus (puisqu'il vole) : il a +1 facteur tactique. On a donc 2 attaques à 2, ce qui donne 4 pertes.
Le tricératops attaque avec une corne et un piétinement.
Pour la corne, on prend le facteur tactique de l'Arme Longue, l'aigle se défend comme de la VMO. Arme Longue contre VMO donne 5. Il n'y a pas de Facteur Tactique.
Le tricératops fait donc 4 pertes à l'aigle.
Pour le piétinement, on devrait prendre le facteur des machines de guerre. Mais un tricératops ne peut piétiner une créature volante. Donc, il ne peut pas effectuer cette attaque contre l'aigle, et ce tour de combat est fini.
Noter que pour cet exemple, on a supposé que les facteurs aléatoires étaient pour chaque adversaire égaux à 0.

2) Contrôle :

Les animaux sont souvent besoin d'être controlés pour pouvoir effectuer certaines actions. Le contrôleur doit être au maximum à 20cm de la créature à contrôler. De plus, il doit la voir.
Les fiches expliquent pour quelles actions et par qui les créatures doivent être contrôlées : par exemple "Doit être contrôlé par Elémentaliste pour pouvoir bouger" signifie que la créature doit être au maximum à 20cm d'un Elémentaliste ami pour pouvoir simplement se déplacer. Cela simule le fait que si son maître n'est pas là pour lui ordonner d'avancer, la créature préfère piquer un petit somme... Des animaux contrôlés ont quand même un DOM nul.

3) Divers :

Le DOM est supposé être nul, sauf indications contraires.
Héros et Magiciens sont interdits, sauf indications contraires.
Le Moral doit être payé comme d'habitude. Par contre, il n'est pas besoin d'acheter des armes.
Le Mouvement indiqué inclut les divers bonus et pénalités. On ne doit donc pas le modifier, si, par exemple, la créature est notée comme CLE (noter que pour chaque animal est noté si l'on doit utiliser les effets de terrain à la ligne "Cavalerie" ou à la ligne "Infanterie". Il est sous entendu qu'il sagit de la CLO ou de l'ILOD, suivant les cas).
Les Animaux s'allient avec n'importe qui.



4) Montures :

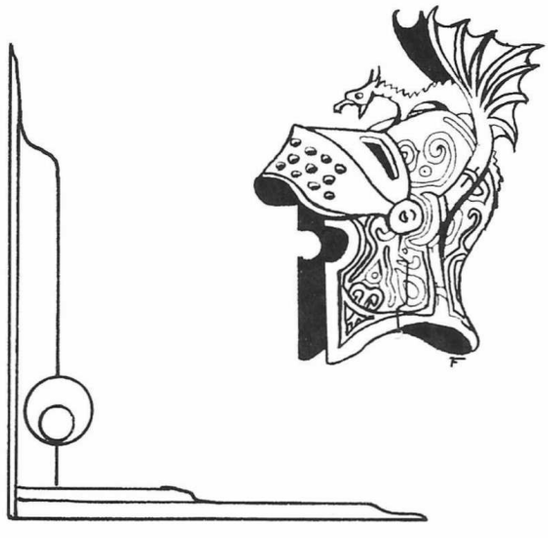
Certains animaux peuvent servir de montures aux PEUPLES GUERRIERS ou aux ALLIES POTENTIELS. L'ensemble créature+cavalier forme alors un tout et appartient au type "cavalerie".
Exemple : Loup + Grand Gobelin = Cavalerie Grand-Gobeline

Il y a deux cas principaux :
- la créature servant de monture ne combat pas,
- la créature servant de monture combat en même temps que son cavalier.

Montures combattant :
La monture est alors gratuite, son coût est en fait inclus dans le coût de son cavalier.
Exemple : cheval ne combattant pas + cavalier humain en cotte de mailles = prix de la CLO humaine.

Montures combattant :
Il faut payer la monture EN PLUS du coût normal de cavalerie. On paiera le prix indiqué sur la fiche de créature de la monture, plus le prix de son moral, qui doit être égal à celui de son cavalier. Si le cavalier est un mort-vivant (pas de moral), la créature paiera un moral de 5.
Exemple :
Homme-Lézard CLO Lance Bouclier Moral 3 :
10 + 1 + 1 + 2 = 14
Arpenteur combattant Moral 3 :
6 + 2 = 8
Coût de l''ensemble : 14 + 8 = 22

Créatures volantes :
C'est un cas particulier de monture. La créature volante est en effet toujours supposée pouvoir combattre. Elle est donc toujours payée EN PLUS.
Remarque : une créature montée n'a pas forcément le socle d'une créature non-montée.
Exemple : Grand-Loup non monté -> socle CLE, Grand-Loup monté par Grand-Gobelin (CLO) -> socle CLO.

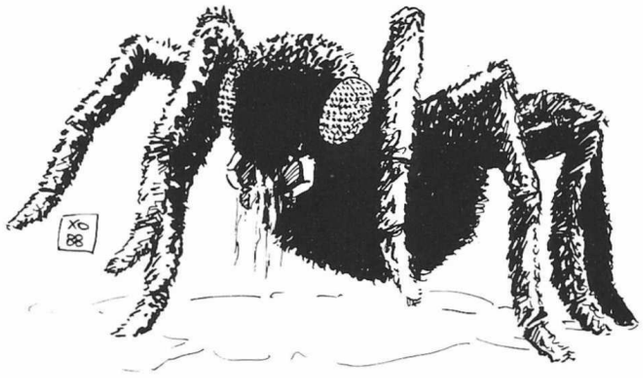


ARAIGNEES GEANTES

IMO 4 (10 si venimeuse)
Mouvement : Cavalerie 8
Tir : interdit
Corps à corps : 0

Description : Elles se dressent à près de 1m de haut sur leurs 8 pattes velues. Celles dont le dos est rouge sont venimeuses.

Spécial :
1 attaque par morsure. Les araignées venimeuses dont le facteur aléatoire est +1 triplent les dommages.
Doivent être contrôlées par une créature intelligente pour bouger. Attaquent toutes créatures non-araignée avec lesquelles elles sont en contact de base, sauf leur maître.
Il existe une variété spéciale, à dos vert, qui peut servir de monture à des humains, des Slaars ou des Grands-Gobelins.
Une araignée montée ne peut jamais être CHE.
Les différentes variétés d'araignées ne peuvent jamais être combinées dans une même unité.
Socle IMO.



AIGLES GEANTS

VMO 18
Mouvement : Vol 100, Sol : 5 (cavalerie)
Tir : interdit
Corps à corps : 0

Description : Ce sont des Aigles de très grande taille, jusqu'à 10 mètres d'envergure

Spécial :
2 attaques : 1 bec, 1 serre
Se défend comme VOM, sur socle CLE.
Vol normal, cavalier maximum Humain.
Héros possible à double coût : un héros II a son coût multiplié par 4, etc... Un héros II a 4 attaques, un héros III, 6.
N'a pas besoin d'être contrôlé.
DOM Nul (0). Pas de magicien.

ARPENTEURS DES MARAIS

CLE 6
Mouvement : 20 (cavalerie)
Tir : interdit
Corps à corps : 0

Description : C'est un genre de reptile bipède, de 2m de haut environ. Il a un long cou surmonté d'une tête aux dents aiguisées. C'est un carnivore.

Spécial :
1 attaque par morsure.
Doit être contrôlé (par un homme-lézard ou un Elfe de la Nuit) pour bouger. Attaque toutes créatures qui sont en contact de base avec lui, sauf son maître.
Utilisable comme monture, mais jamais pour de la CHE.
Socle CLE.

CHEVAL ET PEGASE

CLE 4
Mouvement : 20 (cavalerie)
100 (vol)
Tir : interdit
Corps à corps : -2

Description : Il existe de nombreuses variétés de chevaux et toutes les créatures sont en bon termes avec eux.

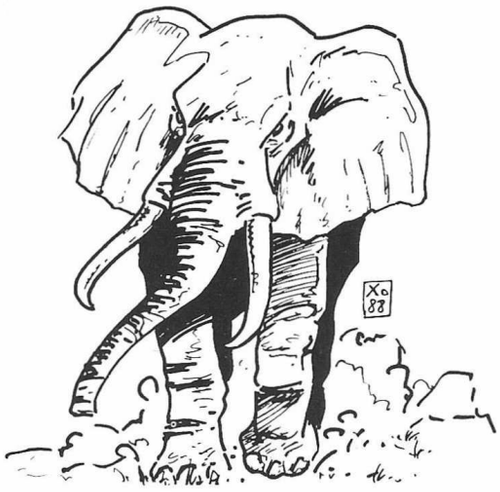
Spécial :
Attaque avec 1 piétinement.
Doit être contrôlé par une créature intelligente pour se déplacer et combattre. Si hors contrôle, fuit.
Peut être utilisé comme monture.
Il existe des chevaux avec des ailes : les PEGASES. Ils coûtent 10 écus, se défendent comme de la VLE (sur socle CLE), doivent être contrôlés, volent normalement et peuvent emporter un cavalier maxi humain.
Socle CLE.

ELEPHANT

CLO 7
Mouvement : 14 (cavalerie)
Tir : interdit
Corps à corps : 2

Description : Ces animaux placides sont facilement domesticables.

Spécial :
Causent PEUR -2 quand ils chargent.
Attaquent avec 1 piétinement (créatures terrestres uniquement).
Socle CHALE (30x40 au 15mm) Moral maximum de 2.
Un éléphant peut porter jusqu'à 5 humains (ou équivalent) : 1 cornac à califourchon, qui ne peut pas combattre et jusqu'à 4 combattants dans un howdah (sorte de tour fixée sur le dos de l'éléphant), qui peuvent combattrent en même temps que l'éléphant s'ils sont des Armes Longues d'Infanterie.
L'équipage est payé au prix de l'infanterie correspondant à sa race, avec un moral d'au moins 2.



Tous les tests de moral se font sur l'éléphant uniquement. Si l'éléphant perd tous ses points de vie, il meurt et tout son équipage avec lui.
Un éléphant en déroute se dirige vers son bord de table en attaquant tout sur son passage (il est manipulé par l'adversaire du possesseur de l'éléphant). Le cornac a la possibilité de le tuer instantanément, auquel cas chaque figurine de l'équipage subit 5 pertes, puis continue à pied.
Il existe des éléphants volants, qui ont un vol malhabile et une capacité de mouvement de 50cm. Ils doivent atterrir pour combattre et coûtent 14 écus pièce.
Ils sont VLO en vol. Au sol, ils sont exactement équivalent à des éléphants normaux.
Un éléphant a 20 points de vie, plus 2 par combattant transporté. L'équipage peut tirer tout autour de l'éléphant, avec la portée des armes de cavalerie. Il peut tirer par dessus d'autres troupes au ras du sol.

GRANDS LOUPS DE LA NUIT

CMO 3
Mouvement : 20 (cavalerie)
Tir : interdit
Corps à corps : 0

Description : Ce sont de très gros loups semi intelligents de la taille d'un ours.

Spécial :
Attaquent avec 1 griffe.
Doivent être contrôlés par un Elémentaliste ou un Loup-Garou pour pouvoir bouger.

Utilisables comme montures, mais toujours sur un socle CLE.
Si les loups restent immobiles durant la phase de mouvement et ne combattent pas durant la phase de corps à corps, et s'ils n'ont pas subi de tir, ils peuvent HURLER pendant la phase de magie, causant PEUR -3 à tous les animaux (amis comme ennemis) dans un rayon de 30cm.

GRENOUILLE GEANTE

CLE 2
Mouvement : 12 (cavalerie)
Tir : interdit
Corps à corps : 3

Description : Il existe une grande variété de ces énormes grenouilles de la taille d'un hippopotame. Elles se différencient surtout par les extraordinaires couleurs de leur peau.

Spécial :
Attaque 1 morsure si l'ennemi est un insecte géant. Sinon, pas d'attaque.
Se déplace par bonds de 12cm, et ne suit donc aucune des règles sur le terrain difficile, sauf pour la désorganisation. Par contre, ne peut pas pénétrer dans un bois.
Utilisable comme monture, mais jamais comme CHE.
DOIT être contrôlé par un Slaar pour bouger et combattre par une créature intelligente.
Socle CLE.

GRIFFON

Coût VLO 25
Mouvement : Vol 100cm
Sol 12 (cavalerie)
Tir : interdit
Corps à corps : 0

Description : Le griffon est une créature bizarre, avec un corps de lion (mais gros comme 2 taureaux), une tête d'aigle et deux immenses ailes. C'est un animal irritable, qui a un amour immodéré pour la viande de cheval.

Spécial :
2 attaques : une morsure, une griffe.
Vol malhabile.
Cause PEUR -2 à tout cheval ou pégase, AMI ou ENNEMI, dans un rayon de 20cm (Peur -3 si charge). D'autre part, doit passer un test de moral à -2 dès qu'il voit un cheval ou un pégase à moins de 20cm. S'il loupe son test, il charge le cheval, quelques soient ses ordres.
Cavalier maximum humain.
Socle CHE.

GRIZZLI

IMOD 5
Mouvement : 8 (infanterie)
Tir : interdit
Combat : 2

Description : C'est un ours particulièrement fort et rusé.

Spécial :
Attaque 1 morsure.
Doit être contrôlé par un Elémentaliste pour bouger.
N'est pas ralenti par le terrain difficile (mais est désorganisé normalement).
Peut avoir jusqu'à 6 en moral (le moral 5 coûte 4 écus, le moral 6 en coûte 5).
Si en déroute et en contact de base avec son contrôleur, lancer un dé :
- résultat 1 : le grizzli attaque le contrôleur pendant une phase de combat,
- résultat 2 à 6 : le grizzli se conduit normalement.
Socle IMOD.

INSECTE VOLANT GEANT

Coût VLE 5 (15 si venimeux)
Mouvement : 50 (vol)
Tir : interdit
Corps à corps : 0

Description : Il y a une grande variété d'insectes volants géants, mais ils sont d'un usage délicat.

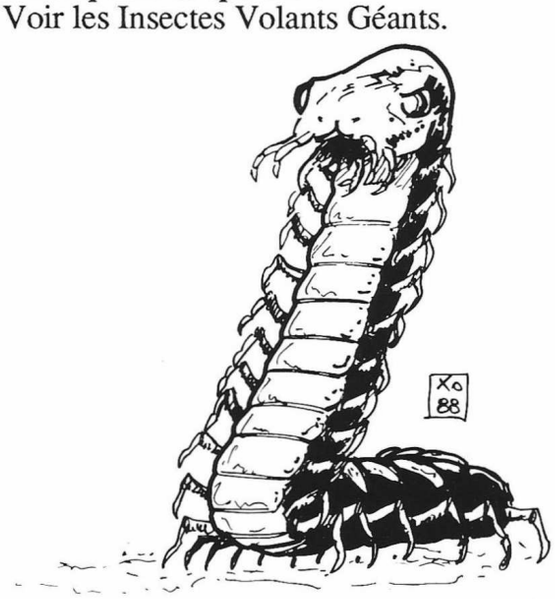
Chaque figurine représente 100 insectes de la taille d'un moineau.

Spécial :
Attaque 1 morsure ou 1 dard (=Arme Longue), à choisir avant la bataille.
Doit être contrôlé par un Elémentaliste ayant au moins 10 sorts pour pouvoir bouger, attaquer et se défendre.
Vol normal, socle ILED.
Particulièrement sensibles au feu (ils sont considérés comme aussi inflamables que la broussaille sèche).
NE POSSEDENT QUE 10 POINTS DE VIE PAR FIGURINE.
Ne paient pas le moral, et ignorent toutes les règles sur le moral.
Il en existe des versions venimeuses, dont le poison inflige un Facteur Tactique de -1 à ceux qui subissent des dommages de leur fait. Ainsi, une unité quelconque attaquée par des insectes Géants, et qui subit des pertes, est affectée par le poison tant que son reste de perte est au moins égal à 12. Le poison affecte toutes les figurines de l'unité.

INSECTE RAMPANT GEANT

ILED 2 (10 si venimeux)
Mouvement : 5 (infanterie)
Tir : interdit
Corps à corps : 0

Description et spécial :
Voir les Insectes Volants Géants.



LEZARD GEANT

CHE 4
Mouvement : 16 (cavalerie)
Tir : interdit
Corps à corps : 0

Description : C'est un énorme lézard pesant facilement 2 tonnes et haut de 2m. Mais c'est un herbivore qui se nourrit de feuillage d'arbre.

Spécial :
Attaque par 1 piétinement (si le moral est au moins 4, sinon, pas d'attaque).
Doit être contrôlé pour bouger et combattre. S'il est attaqué alors qu'il n'est pas contrôlé, il part en déroute.
Peut servir de monture (toujours CHE).
Socle CLE.

PANTHERE NOIRE

CMO 20
Mouvement : 24 (cavalerie)
Tir : interdit
Corps à corps : 0

Description : Ce félin est assez particulier, car il a une forte composante magique.

Spécial :
Attaque 1 griffe.
Doit être contrôlé par un Nécromant pour recevoir un ordre. Ne comprend les ordres que s'ils concernent un ennemi en vue.
Confère à son contrôleur une partielle immunité à la magie : les premiers sorts de chaque liste, ainsi que les sorts lancés par un magicien possédant moins de 10 sorts, sont sans effets sur le maître de la panthère tant que celle-ci est en contact de base avec le Nécromant.
Socle CHE.

TIGRE

CMO 9
Mouvement : 18 (cavalerie)
Tir : interdit
Combat : 2

Description : C'est le plus grand des félins utilisables à la guerre.

Spécial :
Attaque 1 griffe et 1 morsure.
Doivent être contrôlés par un magicien non-nécromant pour pouvoir bouger. S'ils ne sont pas contrôlés au moment d'un combat, ils ne suivent ni ne poursuivent, mais dévorent leurs proies.
Causent PEUR -2 aux animaux ennemis.
Ne peuvent jamais servir de monture.
On peut leur faire revêtir une sorte de cuirasse de cuir : ils sont alors équivalents à de la CLO et coûtent 13 écus.
Si les tigres doivent partir en déroute, lancer un dé :
- résultat 1 : les tigres se précipitent sur leur contrôleur et l'attaquent,
- résultat 2 à 5 : les tigres se conduisent comme des créatures ordinaires,

- résultat 6 : les tigres ne partent pas en déroute, ils reculent simplement.
Socle CLE.

TRICERATOPS

CHALO 13
Mouvement : 12 (cavalerie)
Tir : interdit
Corps à corps : +2

Description : Le tricératops fait environ 7m de long. C'est un herbivore, mais il est aggressif. Sa tête est entourée d'une collerette très dure, et il a 3 longues cornes.

Spécial :
2 attaques : 1 corne, 1 piétinement. Le piétinement n'est pas possible sur les créatures en vol.
Doit être contrôlé par une créature intelligente. Sinon, avance droit devant lui en attaquant tout sur son passage, sauf les objets, qu'il contourne par la droite.
Utilisable comme monture par n'importe quelle créature intelligente.
Un tricéatops en déroute se comporte comme un tricératops hors contrôle, dans une direction aléatoirement décidée, lancer un dé normal :

Résult. du dé	Direction
1	Vers le bord de table du possesseur
2-5	A 90° sur la droite
6	Droit devant

Socle CHALE.

VOUIVRE

VLO 15
Mouvement : 80 (vol)
5 (au sol, cavalerie)
Tir : interdit
Combat : 0

Description : Ce reptile volant de grande taille se domestique assez facilement. Il a des ailes membraneuses étonnamment solides.

Spécial :
Attaque 1 morsure.
Vol normal. Cavalier maxi humain.
Doit être contrôlé par une créature intelligente pour bouger.
Cause PEUR -1.
Socle CLE.
Peut servir de monture. Vu sa grande docilité, elle a encore un vol normal si elle posède comme cavalier un Grand-Gobelin.

IV - MONSTRES

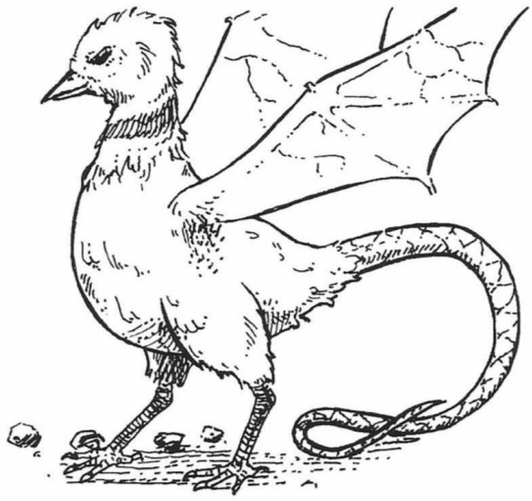
Sont regroupées ici les créatures les plus bizarres du monde de "L'ARC ET LA GRIFFE". Elles sont toutes de nature plus ou moins magique, et très rares. Elles sont donc très "chères", d'un prix qui est parfois bien supérieur à leur valeur au combat aux mains d'un joueur peu expérimenté. Mais elles représentent aussi l'aboutissement ultime du système de jeu, car leurs capacités sont vraiment singulières.
On trouve sur les fiches décrivant les monstres les mêmes indications que pour les animaux, mais la partie SPECIAL est souvent plus longue.
Les monstres sont très différents, mais ont certaines caractéristiques communes :
- le DOM est toujours nul,
- chaque figurine représente UNE créature, et non pas plusieurs comme à l'accoutumée,
- Héros et Magiciens sont généralement impossibles, et les monstres ne peuvent jamais être Général (exception notable : le Vampire),
- il faut payer le moral normalement,
- les socles indiqués sont des socles minimums. Il sera parfois nécessaire de les augmenter pour tenir compte des figurines existantes.

COQUATRICE

VMO 30
Mouvement : Vol 60
Infanterie 20
Tir : interdit
Corps à corps : 0

Description : C'est un genre de coq, mais très grand (de la taille d'un homme). Il a une queue de serpent et des ailes membraneuses.

Spécial :
1 attaque avec le bec.
Vol malhabile, pas de cavalier.
Toute unité attaquée par une coquatrice a une figurine pétrifiée par tranche de 5 pertes subies. Donc, au lieu d'enlever une figurine chaque fois que l'unité a subi 20 pertes, on compte une figurine pétrifiée chaque fois que l'unité subit un total de 5 pertes du fait d'une coquatrice.
Les figurines pétrifiées ne sont pas mortes, elles sont "seulement" changées en pierre. Une figurine pétrifiée ne bouge pas, ne tire pas, ne combat pas, ne lance pas de sort... ne peut plus rien faire.



Une coquatrice peut subir 20 pertes avant de mourrir.
Il ne peut pas y avoir plus de 20 coquatrices par unités. Si 2 armées ennemies comportent toutes deux des coquatrices, celles-ci se battent d'abord entre elles avant de combattre d'autres créatures.
Les coquatrices sont immunisées à toutes les formes de pétrification.
Les créatures tirant sur des coquatrices ont un malus spécial de -2, du fait de la petite taille de ces créatures (petites par rapport à une figurine représentant 20 humains).
Socle ILO.

LA CHIMERE

VLO 100 Socle CLO
Mouvement : Vol 80
Sol 24 (cavalerie)
Tir : 0
Corps à corps : 3

Description : La chimère a le corps d'un lion et trois têtes : une de lion, une de bouc, et une de dragon. Peu intelligente, la chimère est omnivore et agressive.

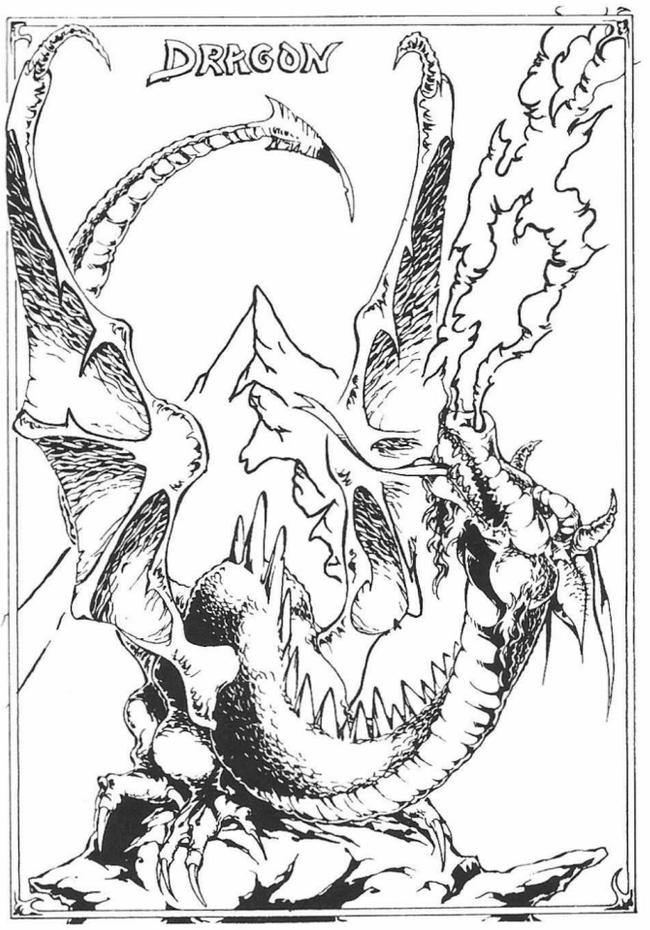
Spécial :
4 attaques : 1 griffe, 1 corne, 2 morsures.
Peut cracher le feu à 10cm de distance, y compris durant une charge. Chaque souffle lui coûte 10 points de vie ; utiliser le facteur d'armement des machines de guerre (5 servants), en comptant la chimère comme 5 figurines.
Ce feu cause une PEUR -3.

La chimère a 20 points de vie, mais les armes non magiques ne lui font que demi dommages (arrondir au supérieur).
La chimère doit être contrôlée par un Héros de rang 4 ou 5, ou par un Elémentaliste possédant au moins 8 sorts, pour pouvoir bouger. Hors contrôle, elle attaque la plus proche unité AMIE.
Son vol est malhabile, et seul son maître peut l'enfourcher.
Quand une chimère meurt, elle donne naissance à un tourbillon verdâtre, qui fournit à celui qui l'a tuée la possibilité de lancer un sort d'Elémentaliste (n'importe lequel) à n'importe quel moment et sans perdre de points d'endurance. Une fois le sort lancé, cette possibilité est épuisée.
Paie le moral à 5 fois le prix normal.
Si le moral tombe à 0, la chimère ne part pas en déroute, mais reste sur place et n'a plus qu'une seule attaque.

DRAGON (Jeune)

Coût VSL 300
Mouvement : Vol 100
Sol 16 (infanterie)
Tir : 0
Combat : 3

Description : Les dragons sont un peuple très ancien. Leur durée de vie est de l'ordre de 3 000 ans, durant lesquels, ils passent par trois stades : jeunes, adultes, vieux. Seuls les jeunes se mêlent aux affaires des autres peuples d'une manière aussi voyante que de faire partie de leur armée.

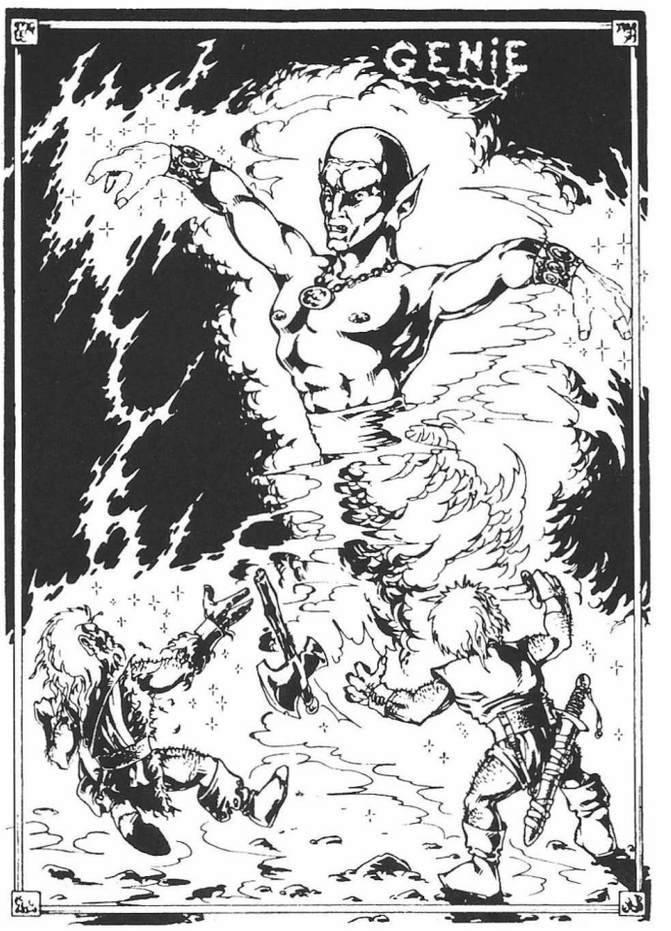


Spécial :
DOM Moyen.
ATTAQUE avec 10 morsures et 10 piétinements.
Possèdent 60 points de vie.
Cause PEUR -4 aux créatures vivantes ennemies dans un rayon de 20cm (PEUR -5 aux animaux y compris les montures des cavaliers).
Peut cracher du feu, y compris durant une charge (comme une machine de guerre à 10 figurines).
Vol malhabile, cavalier maxi Ogre. L'éventuel cavalier doit être au moins un héros de rang III ou un magicien à 8 sorts.
Peut être magicien au coût triple de la normale (chaque sort coûte 30 écus).
Paie le moral au décuple de la valeur normale (2 points de moral : 10 écus ; 3 points de moral : 20 écus ; etc...). Le moral peut monter jusqu'à 6.
Totalement insensible au feu. Toutes ses attaques sont considérées comme magiques.
S'il est tué, il y a une chance sur 6 (lancer un dé : le résultat doit être 6) pour que le cadavre se vaporise. Sinon, le cadavre peut être animé par un Nécromant à l'aide du sort "Animer les monstres morts". Mais un tel acte a 2 chances sur 6 (lancer un dé : le résultat doit être 5 ou 6) d'attirer la colère d'un vieux dragon, qui détruira alors le Nécromant (pas de parade possible).
Socle spécial : 25x50cm (50x75 au 25mm).
Deux dragons ne se combattent jamais.

LE GENIE

Coût VLE 325
Mouvement : Vol 100cm
Tir : 0
Corps à corps : +5

Description : Le génie ressemble à un géant de près de 6m de haut au corps gazeux et ne possédant pas de jambes.



Spécial :
Le génie possède 3 sorts (le collège est choisi par le possesseur). On peut lui fourni des sorts supplémentaires, au coût de 20 écus par sort.
Le génie ne peut être ni prêtre ni nécromant.
Le génie est peu sensible aux armes non magiques, qui ont un malus de -3 quand elles essaient de le frapper.
Le génie a 50 points de vie.
Il cause PEUR -4 à toutes les créatures qu'il charge ; même les morts-vivants sont affectés (tester sur le moral qui contrôle les morts-vivants).

Le génie combat ses ennemis en se transformant en un court instant en tornade. Il inflige les mêmes pertes qu'une machine de guerre à 7 servants.
Son vol et normal, et son cavalier maximal est humain.
Il est monté sur un socle CLE.

LE GOLEM

ILO 100
Mouvement : infanterie 10
Tir : +4
Corps à corps : +5

Description : C'est un être créé artificiellement par un Enchanteur. Il est généralement humanoïde, et sur son front est écrit "VERITE".

Spécial :
4 attaques avec une arme qui doit être achetée séparement.
Doit être contrôler par un Enchanteur possédant au moins 10 sorts pour pouvoir bouger, tirer ou combattre. Si hors contrôle, ne bouge pas, ne tire pas, et attaque toute créature en contact de base.
Chaque fois que le Golem est frappé par des armes non magiques, on retire 10 aux pertes qui lui sont infligées. Si le résultat de la soustraction est inférieur à 0, le Golem GAGNE ce nombre de points de vie. Si le résultat est supérieur à 0, il PERD ce nombre de points de vie.

Exemple : une unité tirant sur un Golem lui fait 9 pertes. Le Golem gagne 1 point de vie. Si le tir lui avait fait 24 pertes il aurait perdu 14 points de vie.
Un Golem a au départ de la bataille 20 points de vie.
Si l'inscription sur son front est effacée, le Golem disparaît et son contrôleur gagne (pour au plus la durée de la bataille) les points de vie restant à ce moment dans le Golem.
Ne paie pas le moral, ne suit aucune des règles sur le moral.
Socle ILO.

LA GARGOUILLE

Coût VLO 25
Mouvement : Vol malhabile 60cm
Tir : 0
Combat : +1

Description : La gargouille est une statue de pierre représentant toutes sortes d'animaux fantastiques, animés d'une vie démoniaque. Elle possède toujours des ailes.

Spécial :
La gargouille ne craint ni la pétrification, ni le poison.

Du fait de sa taille moyenne, elle ne peut supporter aucun cavalier.
Par la vie démoniaque qui l'habite et ne connaissant pas la peur, la gargouille ne suit aucune des règles de moral ainsi que les morts-vivants. Mais elle possède un avantage sur ces derniers, elle n'a pas besoin d'être contrôlée.
La gargouille attaque avec une arme qu'il faut lui payer (elle manie normalement les armes de jet).
Socle CLO.

LA GOULE

Coût : ILED 7
Mouvement : infanterie 10cm
Tir : interdit
Combat : +1

Description : Les goules étaient autrefois des humains normaux et on ne sait par quelle malédiction, elles sont devenues nécrophages. Leur corps s'est peu à peu déformé et leurs ongles ont poussé et durci, jusqu'à devenir de redoutables griffes.

Spécial :
La goule attaque avec 2 griffes empoisonnées, qui, en plus des dégats normaux infligent un facteur spécial de -2 aux personnes blessées.
Ces créatures ne poursuivent jamais leurs adversaires, elles préfèrent se repaitre des cadavres. Cela les désorganise pendant un tour.
Les goules haïssent toutes les créatures vivantes y compris leurs propres alliés. Dès qu'une goule est à 20cm d'une unité composée de créatures vivantes amies ou ennemies, elle doit faire un test de Fureur avec un malus de -2 ou charger l'unité en question.
DOM nul (0).

L'HYDRE

Coût : 50 à 5 têtes et 70 à 7 têtes
Mouvement : cavalerie 12cm
Tir : /
Combat : +2

Description : L'hydre est un gigantesque serpent possédant 5 ou 7 têtes, selon l'espèce. Les hydres à 5 têtes possèdent habituellement des écailles bleu vif, alors que celles qui possèdent 7 têtes ont un corps rouge écarlate.

Spécial :
L'hydre doit être contrôlée par un magicien ou un héros de rang supérieur ou égal à 4 pour se déplacer. Dans le cas contraire, l'hydre ne bouge pas.
Tout terrain difficile la désoriente (traitée comme désorganisée).
L'hydre attaque avec une morsure par tête tout autour d'elle.
Elle possède 25/35 points de vie. Chaque tranche de 5 points de vie perdus lui enlève une tête, et donc une attaque.
Elle cause PEUR -3 à toutes les créatures vivantes, sauf aux dragons.
Connaissant sa force et celle de son grand cousin, elle n'attaquera jamais un dragon.
Il faut utiliser un socle CHALE, alors que l'hydre se défend comme de la CLO.

LE LOUP GAROU

Coût : 15 écus
Mouvement : Infanterie 10cm (sous forme humaine)
Cavalerie : 20cm (sous forme de loup)
Tir : 0
Combat : +1

Description : Les origines de cette race ne sont pas très bien connues, on sait simplement qu'elle se perpétue parce que tout loup-garou tuant un humain (et un humain seulement) fait que ce dernier se transformera à son tour en loup-garou une fois la nuit tombée.

Spécial :
Le loup-garou possède la capacité de contrôler les loups jusqu'à 30cm au lieu des 20cm habituels.
Les armes non magiques ne lui infligent que la moitié des dégats (arrondir au point supérieur).
Le loup-garou a la capacité de se transformer volontairement en loup ou en humain (une seule fois par tour). Mais cette opération étant très douloureuse, il perd à chaque métamorphose 2 points de vie.
Le loup-garou ne peut recevoir ses ordres que sous la forme humaine.
Une figurine tuée par un loup-garou se transforme en loup au tour 10.
Le héros loup-garou est possible, mais ce dernier ne peut utiliser ses multiples attaques que sous la forme humaine.
Sous forme de loup-garou : attaque avec morsure, se défend comme de la CMO et utilise un socle CMO.
Sous forme humaine : attaque avec une arme, se défend comme de l'ILED et utilise un socle ILE.

LE VAMPIRE

Coût :

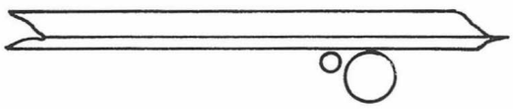
CHE	CLO	CMO/CLE	ILO/ILOD	IMO/IMOD ILE/ILED
65	40	25	20	15

Mouvement :
Infanterie : 18cm (dont 16 pour ILO et IMO)
Cavalerie : 24cm (dont 28 pour CLE)
Vol normal 100cm (sous forme de chauve-souris)
Tir : 0
Combat : 0

Description : Le vampire est un humain magicien/héros (mais pas prêtre) qui après avoir drogué des chauves-souris s'est volontairement laissé dévorer par elles, il a ainsi acquis des pouvoirs très spéciaux.

Spécial :
Le vampire étant magicien, il doit payer au moins trois sorts d'un même collège au prix de 20 écus chaque pour les trois premiers et de 10 écus pour les suivants.
Il peut se métamorphoser à volonté en chauve-souris, puis reprendre sa forme humaine (mais pas dans le même tour). Il est bien évident que s'il est général, il ne peut donner d'autres ordres sous forme de chauve-souris.
Il irradie le mal, causant PEUR -2 à toutes les créatures vivantes.

Il est presque immortel, s'il est tué, il disparait en fumée, puis réapparait au tour suivant à son bord de table, avec 10 points de vie et 0 point d'endurance. Cependant si un prêtre lui fait directement ou grâce à l'un de ses sorts (de prêtres) un minimum de 5 pertes, il perd pour toujours sa capacité de ressusciter.
Le vampire peut contrôler les morts-vivants même s'il n'est pas nécromant.
Un personnage tué par un vampire en combat singulier se transforme instantanément en momie possédant les mêmes pouvoirs que le personnage tué (sauf pour Tir et Combat : voir Momie). Si le vampire perd le combat, les portes du royaume des morts lui seront alors fermées, ainsi il perdra sa capacité de contrôler les morts-vivants, même s'il est nécromant.
Un vampire en IMO, IMOD, ILO, ILOD, CMO, CLO, CHE ne peut se transformer en chauve-souris du fait de l'armure.
En vol, le vampire est VSL.



V - LES MORTS-VIVANTS

Les morts-vivants ne vivent pas dans la même dimension que les vivants, mais dans le royaume des morts. Ils en tirent donc des avantages, mais aussi des inconvénients.

Aucune de ses créatures ne peut venir du royaume des morts sur celui des vivants sans avoir été appelé soit par un nécromant (3 sorts de nécromants maximum) soit par un vampire. Mais de plus elles doivent continuellement se trouver sous l'emprise de leur contrôleur (c'est à dire à moins de 20cm de celui-ci) pour avoir la capacité de se déplacer et de combattre. Dans le cas contraire, elles restent inertes et un adversaire à leur contact possède alors un bonus de +5 à son facteur tactique et frappe sans risque de recevoir des coups en retour. Il est donc indispensable pour la survie d'une unité de morts-vivants qu'un nécromant ou un vampire se trouve à tout moment à moins de 20cm de celle-ci (moins de 25cm si le sort "Contrôle étendu" a été lancé)

Malgré ce problème les morts-vivants restent des créatures fort efficaces puisqu'elles ignorent toutes les règles de moral (il n'y a donc pas de coûts supplémentaires de moral pour les morts-vivants) ce qui n'a rien d'étrange puisqu'elles viennent du royaume de la mort, elles ne la craignent donc pas.
Les morts-vivants possèdent le même DOM que celui du nécromant qui les contrôle.

Tous les autres détails sont signalés sur les fiches de créature.

LE SQUELETTE

Coût :

CHE	CLO	CMO/CLE	ILO/ILOD	IMO/IMOD/ ILE/ILED
16	10	6	5	4

Mouvement :
Infanterie 8cm (dont 6 pour l'ILO et l'IMO)
Cavalerie 16cm (dont 20 pour la CLE)
Tir : -3
Combat : +1

Description : Il existe toutes sortes de squelettes d'humanoïdes, mais la vie ayant quittée leur corps et étant réduits à un assemblage d'os, tous les squelettes quelque soit leur race, possèdent les mêmes caractéristiques.

Spécial :
Les squelettes possèdent le même DOM que le nécromant qui les contrôle.
Ils doivent être contrôlés. Ils ne suivent aucune des règles de morale et attaquent avec une arme.

LA MOMIE

Coût :

ILO/ILOD	CHE	CLO	CMO/CLE	IMO/IMOD ILE/ILED
5	16	10	6	4

Mouvement : Infanterie 8cm
Tir : -2
Combat : 0

Description : La momie est un humain dont le cadavre embaumé a pu être rappelé à la vie par un nécromant ou un vampire. Ce sont généralement de grands combattants ou de grands magiciens qui eurent l'honneur d'avoir leurs corps embaumés après leur mort.

Spécial :
La momie peut être indifféremment héros, magicien ou même magicien/héros.
Toute attaque par le feu lui fait perdre la moitié de ses points de vie avec un minimum de 3.
Ainsi que les autres morts-vivants, la momie doit être contrôlée.
Elle ne tient pas compte des règles de moral.
La momie attaque avec une arme.

LE MAMMOUTH SQUELETTE

Coût : CLO 11
Mouvement : Cavelerie 14cm
Tir : /
Combat : +2

Description : Ces créatures ne sont rien d'autre que les squelettes des mammouths qui vivaient sur cette terre, il y a de cela fort longtemps. Heureusement, le mammouth squelette est rare et généralement solitaire, on n'en rencontre jamais plus de 5 (figurines) en même temps.

Spécial :
Le mammouth squelette doit être contrôlé ainsi qu'un mort vivant, pour se déplacer et attaquer. Il ignore toutes les règles de moral. Il utilise les mêmes règles que l'éléphant et un socle CHALO.

LE ZOMBIE

Coût :

ILO/ILOD	IMO/IMOD/ILE/ILED
3	2

Mouvement : 6cm (même pour ILO et IMO)
Tir : /
Combat : 0

Description : Les zombies sont des cadavres de créatures mortes récemment qui sont la plupart du temps mutilés et horriblement puants.

Spécial :
Les zombies possèdent le même DOM que le nécromant qui les contrôle. Ils doivent être contrôlés et ne suivent aucune des règles de moral.
Les zombies attaquent avec une arme (sauf arme de jet).
Leur vision et leur odeur sont si peu supportables qu'elles font PEUR -1 à toutes les unités qui sont à portée de charge.

LE DRAGON SQUELETTE

Coût : CHE 180
Mouvement : Cavalerie 16cm
Tir : 0
Combat : +2

Description : Un dragon squelette est le résultat de la mort par maladie d'un dragon, ce qui est un phénomène rarissime.

Spécial :
Le dragon squelette ne peut être contrôlé que par un nécromant possédant au moins 10 sorts. Si par hasard, il se trouvait hors de contrôle il attaquerait la créature la plus proche et ne pourrait plus jamais être contrôlé.
Il cause PEUR -4 à toutes les créatures vivantes.
Il crache de l'acide, de la même façon que le dragon normal crache du feu.
Il possède 40 points de vie, et attaque avec 3 morsures et 3 griffes.
Si un dragon squelette est en contact (ou a l'impression d'être en contact) avec un dragon normal, il part en déroute. Il ne peut être raisonné que si son nécromant est en contact avec lui et que ce dernier réussisse un jet de ralliement avec un malus de -5.

J - ECOLE DE MAGIE

Tout magicien a appris son art dans une ou plusieurs écoles de magie. Il y a 5 collèges de magie, et 5 sortes de magiciens :
- Les Enchanteurs, qui sont les techniciens de la magie,
- Les Nécromants, qui étudient les rapports mystérieux entre la vie et la mort,
- Les Illusionnistes, qui savent donner à bien des choses une apparence étrange,
- Les Prêtres, qui sont les intermédiaires entre les mortels et les puissances divines,
- Les Elémentalistes, qui manient l'eau, la terre, le feu et l'air.

Appartenir à une école permet d'apprendre des formules magiques, des sorts. Notez qu'un magicien qui appartient à plusieurs écoles doit connaître au moins trois sorts de chaque école.

I - LES SORTS

Les sorts, à l'intérieur de chaque école, sont organisés en listes, du plus simple au plus compliqué. Pour apprendre un sort, il faut d'abord avoir appris tous les sorts de la même liste qui sont plus simples que lui. Par exemple, pour pouvoir apprendre le sort d'Enchanteur "Enchanter un objet", il faut d'abord avoir appris "Ecrits enchantés", "Ouvrir magiquement" et "Point de vue".
On n'est pas obligé d'apprendre tous les sorts, tant que l'on respecte le principe ci-dessus.
Voici, école par école, les sorts disponibles (classés par ordre croissant de difficulté dans chaque école) :

ENCHANTEURS :

1 - Ecrits enchantés
2 - Ouvrir magiquement
3 - Point de vue
4 - Enchanter un objet
5 - Cercle de protection
6 - Miroir de la magie
7 - Passe muraille
8 - Désenchanter
9 - Téléportation
10 - Armure magique
11 - Invisibilité
12 - Cercle d'emprisonnement
13 - Mur de force
14 - Invulnérabilité

NECROMANTS :

1 - Oubli
2 - Endormir
3 - Contrôle étendu
4 - Vapeurs nauséabondes
5 - Faire peur
6 - Paralyser
7 - Malédiction
8 - Boules mortelles
9 - Animer les morts
10 - Regard mortel
11 - Envoûter
12 - Poison
13 - Invoquer un démon
14 - Animer les monstres morts

PRETRES :

1 - Bénédiction
2 - Malédiction
3 - Soins
4 - Super soins
5 - Miroir de la magie
6 - Contre poison
7 - Guérir les blèssures
8 - Rassurer
9 - Repousser les morts-vivants
10 - Réanimer
11 - Invoquer un démon
12 - Feu de l'enfer
13 - Régénérer
14 - Ressusciter

ELEMENTALISTES :

1 - Flamme
2 - Contrôler les nuages
3 - Respiration aquatique
4 - Fumée sans feu
5 - Silence
6 - Flèches de flammes
7 - Murmure du vent
8 - Feu du sol
9 - Briser les murs
10 - Voler
11 - Pétrifier
12 - Eclairs
13 - Pluie de pierres
14 - Faire fuir les monstres

ILLUSIONNISTES :
1 - Mensonge
2 - Multiplication
3 - Ventriloquie
4 - Illusion
5 - Invisibilité
6 - Illusions perdues
7 - Prendre l'apparence de quelqu'un
8 - Détecter l'invisibilité
9 - Image projetée
10 - Hypnose
11 - Faire peur
12 - Invisibilité étendue
13 - Prendre l'apparence d'un monstre

II - LANCEMENT D'UN SORT

Après la phase des combats au corps à corps, a lieu la phase de magie. Les magiciens qui n'ont pas combattu durant le tour, peuvent lancer un sort durant la phase de magie. Chaque joueur annonce s'il lance un sort, sans préciser lequel. L'annonce est simultanée. Seul un magicien pour lequel le joueur a annoncer un lancement de sort peut en lancer un.
Pour lancer un sort, le magicien dépense de l'énergie. Cette énergie est sa propre énergie vitale, son **endurance.** Lancer un sort diminuera donc l'endurance du magicien, de 11 à 30 points selon les sorts (voir les descriptions des sorts). Tous les magiciens débutent la bataille avec 100 points d'endurance. Ils ne pourront donc lancer qu'un nombre limimité de sorts (au maximum 9). Si le magicien ne possède plus assez de points d'endurance pour lancer un sort donné, il ne peut pas le lancer.
De plus, recevoir des blessures diminue l'endurance du magicien en même temps que ses points de vie : chaque perte subie lui enlève 2 points d'endurance. A zéro point d'endurance, comme à zéro point de vie, le magicien est mort. Il faudra donc tenir compte séparément de l'endurance (diminuée par le lancement de sorts) et des points de vie (diminués par les pertes subies).
Optionnellement, les joueurs peuvent décider de ne tenir compte que des points de vie, en ignorant l'endurance : chaque sort lancé diminue directement les points de vie du magicien, de 2 à 6 points selon les sorts. Le nombre de points de vie à enlever est indiqué dans la description du sort.
C'est plus simple, mais moins souple.

Un magicien ne peut lancer un sort que sur une cible qu'il voit. Il ne peut donc pas lancer un sort sur une unité ou un personnage :
- caché dans un bois à plus de 2cm de la lisière,
- derrière une ligne de crête à plus de 2 cm de celle-ci,
- dans une maison,
- derrière une autre figurine, sauf si le magicien est sur une colline.

On voit qu'il s'agit des mêmes restrictions que pour le tir. Par contre, un sort étant plus précis qu'une volée de flèches, le magicien, si le sort affecte un personnage, peut sélectionner sa cible parmi toutes les figurines qu'il voit. Il peut donc ensorceler un personnage même si celui-ci est dans une unité. Chaque fois qu'un magicien lance un sort, il faut lancer un dé marqué -1, -1, 0, 0, +1, +1.
Il va indiquer l'ampleur de la réussite du sort :
* -1 : Réussite médiocre ou échec,
* 0 : Réussite normale,
* +1 : Réussite excellente.

Le lancement d'un sort se déroule donc comme suit :
- le magicien ne doit avoir ni tiré, ni combattu,
- il doit avoir assez de pts d'endurance (option : de point de vie),
- la cible doit être visible,
- le joueur peut alors annoncer : " Mon magicien Untel, lance un sort",
- une fois toutes les annonces faites, lancer un dé pour chaque sort,
- si le sort atteint sa cible, appliquer les effets,
- diminuer l'endurance (option : points de vie) du magicien.

III - DESCRIPTION DES SORTS

Les sorts sont présentés dans l'ordre des listes et école par école. Chaque sort se présente comme suit :

Fréquemment, pour la durée, la portée et les effets d'un sort, trois chiffres ou mots séparés par "/" sont indiqués. Par exemple :
- portée 20/30/40
- "Ce sort affecte les héros jusqu'à y compris le rang 2/3/4".
C'est en rapport avec l'ampleur de la réussite du sort.
* -1, Réussite médiocre : 1er chiffre ou mot,
* 0, Réussite moyenne : 2nd chiffre ou mot,
* +1, Réussite excellente : 3ème chiffre ou mot.
Exemple :
Un illusionniste essaye de se rendre invisible, un sort dont la durée est 0/bataille/bataille. Il fait -1; il ne reste invisible que "0" tour, c'est à dire que le sort a échoué.

IV - COUT D'UN MAGICIEN

Un magicien peut-être héros, auquel cas son coût est calculé comme celui d'un héros normal. Mais ce n'est pas obligatoire. Un magicien non héros est considéré comme ILE avec arme de poing et moral 1.
Si appartenir à une école ne coûte rien (les maîtres des écoles sont bien trop contents qu'une personne se lance dans ce long et difficile apprentissage, pour mettre des obstacles matériels à l'entrée), par contre apprendre des sorts nécessite un certain matériel :
Chaque sort coûte 10 écus. Il faut un minimum de 3 sorts par collège

Ainsi, un prêtre disposant des 5 premiers sorts de la liste des prêtres vaut 50 écus.
Autre exemple :
un héros 2 est enchanteur et élémentaliste.
Héros 2 humain CLO lance bouclier moral 4 = 13 x 2 soit 26 écus,
Enchanteur avec 5 sorts = 10 x 5 soit 50 écus,
Elémentaliste avec 6 sorts = 10 x 6 soit 60 écus,
TOTAL : 26 + 50 + 60 = 136 écus.

SORTS D'ENCHANTEUR

1- ECRITS ENCHANTES

Endurance : 11 ou Vie : 2
Portée : 20/25/30
Durée : bataille

Ce sort permet de faire disparaître un écrit (un ordre par exemple) ou de le faire réapparaître s'il a été effacé. Les unités sans ordres exécutent l'ordre TENIR. Ce sort ne fonctionne pas si l'unité est dirigée par le Général ou par un Héros, car ils peuvent la commander verbalement.

2 - OUVRIR MAGIQUEMENT

Endurance : 13 ou Vie : 2
Portée : 20/25/30
Durée : bataille

Ce sort permet d'ouvrir n'importe qu'elle porte, quelqu'en soit la nature ou la protection.

3 - POINT DE VUE

Endurance : 17 ou Vie : 3
Portée : 50/60/70
Durée : 1 tour

Ce sort permet à son utilisateur s'il ferme les yeux d'avoir un point d'observation différent du sien, dans la direction qu'il désire et à une distance choisie (dans les limites de la portée). Ce sort peut être lancé avant la rédaction des ordres, au moment de la mise en place des troupes visibles. Il permet aussi de lire un ordre au cours du jeu (le magicien regarde par dessus l'épaule du chef de l'unité).

4 - ENCHANTER UN OBJET

Endurance : 18 ou Vie : 3
Portée : contact
Durée : spécial

Ce sort permet :
- soit de rendre magique l'arme d'une figurine. Cette arme a alors un FT spécial de 0/+1/+2. Bien sur, on ne lance le dé qu'après avoir lancé le sort et avoir perdu de l'endurance. On ne peut pas enchanter une arme magique. Dès que l'arme a servi une fois la magie disparaît.
- soit de lancer un sort sur l'objet. Ce sort peut être n'importe lequel de ceux que possède le magicien. Il lance ce sort immédiatement sur l'objet et perd donc des points d'endurance supplémentaires. C'est une exception à la règle qui veut que l'on ne lance qu'un sort par phase de magie. L'objet pourra restituer le sort durant n'importe quelle phase du jeu. L'ampleur de la réussite sera déterminée à ce moment.

5 - CERCLE DE PROTECTION

Endurance : 19 ou Vie : 3
Portée : 10/15/20 cm autour du magicien.
Durée : bataille

Ce sort créé un cercle de 10/15/20 cm de rayon autour du magicien. Ce cercle est fixe (le tracer à la craie sur le terrain). Toutes les figurines à l'intérieur du cercle sont protégées contre tous les sorts, et ne peuvent employer aucune magie. Les créatures peu ou pas sensibles aux armes normales perdent cet avantage dans le cercle.

6 - MIROIR DE LA MAGIE

Endurance : 15 ou Vie : 3
Portée : 20/25/30
Durée : instantanée.

Ce sort permet au magicien d'annuler un autre sort. Il est lancé après les autres sorts, si le magicien n'a lancé aucun sort.

7 - PASSE MURAILLE

Endurance : 21 ou Vie : 4
Portée : contact
Durée : 1 tour

Ce sort ouvre une brèche de 10/15/20 cm de large dans n'importe quel mur ou haie matériels ou magiques. La brèche peut être franchie par n'importe qui, mais se referme au bout d'un tour (fin phase magie suivante) tuant toute figurine encore dans la brêche.

8 - DESENCHANTER

Endurance : 22 ou Vie : 4
Portée : 20/25/30
Durée : 1 tour

Ce sort permet de suspendre la magie d'un objet quelconque, y compris d'une arme. Durant 1 tour, ce sera un objet ordinaire. Ce sort est particulièrement efficace sur un tapis volant, par exemple.

9 - TELEPORTATION

Endurance : 23 ou Vie : 4
Portée : contact
Durée : instantanée

Avec ce sort, le magicien se déplace durant la phase de magie de 30/40/50 cm (ou moins) dans une direction choisie. Ce sort, lancé sur objet, permet de voler avec ce dernier si il est couplé au sort "ENCHANTER UN OBJET". L'effet est alors permanent (durée bataille).

10 - ARMURE MAGIQUE

Endurance : 24 ou Vie : 4
Portée : contact
Durée : spéciale

Ce sort permet à la figurine qui en bénéficie (ce peut être un personnage) d'avoir l'équivalent d'une armure magique. La figurine a alors une armure magique +1/+2/+3. La magie disparaît dès que le bénéficiaire subit une perte.

11 - INVISIBILITE

Endurance : 25 ou Vie : 5
Portée : contact
Durée : spéciale

Ce sort rend totalement invisible et indétectable le magicien ou un autre personnage. Le sort est annulé si l'invisible arrive à moins de 1 cm d'une figurine ennemie, ou s'il tire ou lance un sort. Cette soudaine apparition cause PEUR -2 à tout ennemi dans un rayon de 10 cm.

12 - CERCLE D'EMPRISONNEMENT

Endurance : 27 ou Vie : 5
Portée : 20/25/30
Durée : un tour

Ce sort immobilise pour un tour une unité dont au moins une figurine est à portée. L'unité immobilisée ne peut pas se déplacer.

13 - MUR DE FORCE

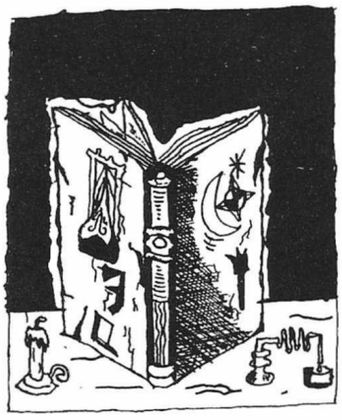
Endurance : 29 ou Vie : 5
Portée : 20/25/30
Durée : 1 tour

Ce sort créé un mur infranchissable par les objets, créatures et sorts (sauf "PASSE MURAILLE"). Le mur mesure 10/20/30 cm de long. Il monte jusqu'au niveau 3. Il est invisible et une unité le heurtant au cours d'une charge subit 15/20/25 pertes et est désorganisée.

14 - INVULNERABILITE

Endurance : 30 ou Vie : 6
Portée : contact
Durée : bataille

Ce sort rend une figurine capable de supporter 10/15/20 pertes supplémentaires par rapport à sa normale. On peut le lancer plusieurs fois sur le même personnage : les effets sont cumulatifs.



SORTS DE NECROMANT

1- OUBLI

Endurance : 11 ou Vie : 2
Portée : 20/25/30
Durée : 1 tour

Ce sort fait oublier ses ordres à une unité, qui exécute alors l'ordre TENIR. Le sort affecte jusqu'aux héros de rang 2/3/4 inclus. Si une figurine est à portée, toute l'unité est affectée. Une fois le sort dissipé, l'unité revient à ses ordres normaux.

2 - ENDORMIR

Endurance : 13 ou Vie : 2
Portée : 20/25/30
Durée : 1 tour

Ce sort enlève 5/10/15 cm à la capacité de mouvement d'une unité dont au moins une figurine est à portée.

3 - CONTROLE ETENDU

Endurance : 14 ou Vie : 2
Portée : contact
Durée : 0/bataille/bataille

Ce sort donne au Nécromant la possibilité de contrôler ses morts-vivants jusqu'à 25cm de distance au lieu des 20 habituels.

4 - VAPEURS NAUSEABONDES

Endurance : 18 ou Vie : 3
Portée : 20/25/30
Durée : 1 tour

Ce sort inflige 24 pertes à une unité, sauf si elle se déplace de plus de 9cm durant la phase de mouvement.

5 - FAIRE PEUR

Endurance : 19 ou Vie : 3
Portée : 20/25/30
Durée : instantané

Ce sort fait perdre 1 point de moral à une unité ou à un personnage à portée.

6 - PARALYSER

Endurance : 20 ou Vie : 4
Portée : 20/25/30
Durée : 0/1/1 tour

Ce sort permet de paralyser une figurine. Il affecte les Héros jusqu'au rang 4 inclus. Une figurine paralysée ne peut ni se déplacer ni tirer ni combattre. Ses ennemis ont un FT spécial de +5 quand ils l'attaquent. Ce sort n'affecte pas toute une unité mais seulement une figurine.

7 - MALEDICTION

Endurance : 21 ou Vie : 4
Portée : 20/25/30
Durée : 1 tour

Ce sort influe sur la chance d'une unité ennemie. Son prochain lancer de dés aura un malus de -1/ -1/-2. Ce sort peut affecter un personnage.

8 - BOULES MORTELLES

Endurance : 22 ou Vie : 4
Portée : 20/25/30
Durée : instantanée

Ce sort inflige 20/30/40 pertes et une unité (pas à un personnage).

9 - ANIMER LES MORTS

Endurance : 25 ou Vie : 5
Portée : contact
Durée : bataille

Ce sort permet de faire surgir de terre 5/8/10 squelettes (ILE armés d'épées). Les squelettes sont en contact de base et l'un au moins d'entre eux doit être au contact avec le nécromant.

10 - REGARD MORTEL

Endurance : 26 ou Vie : 5
Portée : vue
Durée : instantanée

Ce sort inflige 20/30/40 pertes à une unité visible du magicien. Il n'affecte pas les personnages.

11 - ENVOUTER

Endurance : 28 ou Vie : 5
Portée : 10/15/20
Durée : 1 tour

Ce sort transforme une figurine humanoïde (appartenant soit au "peuple guerrier", soit au "alliés potentiels") en zombies aux ordres du nécromant. Celui-ci est en liaison télépathique avec sa victime. Le sort affecte jusqu'aux héros niveau 2/3/4.

12 - POISON

Endurance : 29 ou Vie : 5
Portée : 20/25/30
Durée : bataille

Ce sort empoisonne une unité ou un Héros (niveau 2/3/4). Les victimes subissent un FT de -1 à toutes leurs attaques. Le nécromant peut empoisonner de précédentes victimes ; les effets sont alors cumulés.

13 - INVOQUER UN DEMON

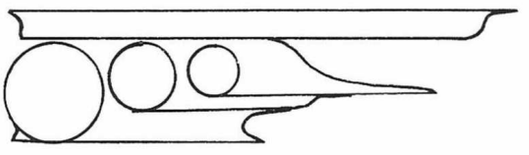
Endurance : 30 ou Vie : 6
Portée : contact
Durée : bataille

Ce sort permet au nécromant de faire surgir de l'enfer un démon dans les mêmes conditions que le onzième sort de prêtre.

14 - ANIMER LES MONSTRES MORTS

Endurance : 32 ou Vie : 6
Portée : contact
Durée : bataille

Ce sort permet au nécromant d'insuffler une pseudo-vie dans le cadavre de n'importe quelle créature morte durant la bataille. La créature pourra résister à 5/10/15 pertes avant de mourir à nouveau. Elle doit être contrôlée par le nécromant et ne peut pas tirer.



SORTS DE PRETRES

1 - BENEDICTION

Endurance : 11 ou Vie : 2
Portée : contact
Durée : un tour

Par ce sort, le prêtre permet à une unité de ne pas avoir de facteur aléatoire négatif au tir ou au combat si la réussite du sort est -1 ou 0, et un facteur aléatoire obligatoirement positif si la réussite est de +1.

2 - MALEDICTION

Endurance : 15 ou Vie : 3
Portée : contact
Durée : un tour

Ce sort influe sur la chance d'une unité ennemie. Son prochain lancer de dé aura un malus de -1/ -1/-2.
Ce sort peut affecter un personnage.

3 - SOIN

Endurance : 16 ou Vie : 3
Portée : contact
Durée : bataille

Par ce sort, le prêtre diminue le reste de pertes d'une unité de 8/10/12. Par "reste de pertes", on entend le reste de pertes que l'on reporte après avoir enlevé une figurine par multiple de 20.
Au moins une figurine de l'unité doit être en contact de base avec le prêtre. Ce sort n'affecte ni les personnages ni les monstres isolés.

4 - SUPERSOIN

Endurance : 17 ou Vie : 3
Portée : contact
Durée : bataille

Ce sort est identique à "Soin", sauf qu'il bénéficie à 1/2/3 unités dont au moins une figurine est en contact de base avec le prêtre.

5 - MIROIR DE LA MAGIE

Endurance : 18 ou Vie : 3
Portée : 10/15/20
Durée : instantanée

Ce sort empêche le fonctionnement de la magie dans un cercle de rayon "portée" dont le centre est le lanceur. Les créatures magiquement appelées (démons, squelettes, par exemple) ne peuvent entrer dans ce cercle. Aucun sort n'a d'effets dans le cercle. Si aucune magie ne se heurte au miroir, le magicien ne perd que 9 points d'endurance.

6 - CONTREPOISON

Endurance : 19 ou Vie : 3
Portée : contact
Durée : bataille

Ce sort permet de soigner toute infection par le poison pour 10/20/30 figurines (ordinaires ou personnages).

7 - GUERIR LES BLESSURES

Endurance : 20 ou Vie : 4
Portée : contact
Durée : bataille

Ce sort permet de redonner à un héros ou un magicien tous les points d'endurance ou toutes les pertes subies par suite de combat. Il ne redonne pas les points perdus en lançant des sorts. S'il y a eu pertes à la fois par le tir et le combat, le sort redonne 4/8/10 points.

8 - RASSURER

Endurance : 21 ou Vie : 4
Portée : 20/25/30
Durée : un tour

Ce sort permet à une unité d'être plus sûre de réussir sa tentative de ralliement si elle est désorganisée, ou de récupérer tous les points de moral perdus si elle n'est pas désorganisée. Ce sort affecte les personnages.

9 - REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS

Endurance : 23 ou Vie : 4
Portée : 20/25/30
Durée : un tour

Ce sort n'affecte que les morts-vivants. L'unité ou le personnage cible, lors de la phase de mouvement suivante, fera le déplacement nécessaire pour mettre entre elle et le prêtre une distance de 30/35/40 cm, dans une direction choisie par le prêtre. Le déplacement est indépendant du terrain et de la capacité de mouvement des morts-vivants.

10 - REANIMER

Endurance : 24 ou Vie : 4
Portée : contact
Durée : bataille

Ce sort redonne à une unité 2/4/6 des figurines qu'elle a perdues, en comptant un cavalier pour deux figurines.
Ce sort n'affecte pas les personnages.

11 - INVOQUER UN DEMON

Endurance : 27 ou Vie : 5
Portée : contact
Durée : bataille

Ce sort fait apparaître un démon, c'est à dire un serviteur de la divinité que sert le prêtre. La

puissance du démon varie selon la réussite du sort :

Réus.	Nbre d'att.	Type	FT	Cava. max.
-1	1	Griffe	-1	Lutin-Petits Gob.
0	2	Griffes	0	Humains
1	2	Morsures	0	Géants

Tous les démons peuvent voler (vol normal, capacité 100, et font PEUR -3. Les armes non magiques ne leur font que 1/2 dommage, - arrondir au supérieur). Ils ont 20 points de vie. Ils ne suivent aucune des règles sur le moral et se défendent comme de la VLO sur socle CLE. Le démon peut transporter le prêtre.

12 - FEU DE L'ENFER

Endurance : 28 Portée : 20/25/30
ou Vie : 5 Durée : instantanée

Ce sort inflige 20/30/40 pertes à une unité, et inflige une PEUR -3 à tous les animaux, sauf ceux vivant habituellement dans le feu. Seule l'unité victime du sort a peur. Le feu sort des entrailles de la terre et donc n'affecte pas les créatures en vol.

13 - REGENERER

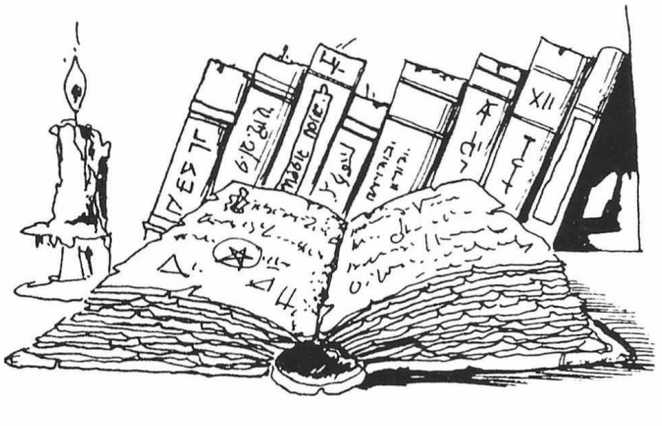
Endurance : 29 Portée : contact
ou Vie : 5 Durée : bataille

Ce sort permet de ramener à la vie 10/20/30 figurines pétrifiées, paralysées, etc... Il ne redonne aucun point d'endurance ni de pertes.

14 - RESSUCITER

Endurance : 30 Portée : contact
ou Vie : 6 Durée : bataille

Ce sort ramène à la vie et à son potentiel maximum un personnage, quelque soit la cause de sa mort, s'il est mort durant la bataille.



SORTS D'ILLUSIONNISTES

1 - MENSONGE

Endurance : 12 Portée : contact
ou Vie : 2 Durée : un tour

Ce sort permet à l'illusionniste de rendre crédible n'importe quel mensonge. Il affecte les héros jusqu'à et y compris les niveaux 2/3/4. Ce sort permet de modifier des ordres, par exemple. Une fois la durée du sort achevée, l'unité revient à ses ordres initiaux. Le sort ne permet pas d'ordonner à une unité d'attaquer ses propres alliés.

2 - MULTIPLICATION

Endurance : 13 Portée : contact
ou Vie : 2 Durée : bataille

Ce sort permet à l'illusionniste de démultiplier son image ou celle d'un personnage de telle manière qu'il semble accompagné de sosies agissant comme lui. Les dommages subis par le magicien sont alors répartis sur les images aussi bien que sur l'illusionniste. Dès qu'une image subit 5 pertes, elle disparait. Le sort créé 2/3/4 images. Les images n'ont aucun pouvoir.

3 - VENTRILOQUIE

Endurance : 16 Portée : 30/40/50
ou Vie : 3 Durée : un tour

Ce sort permet à l'illusionniste :
- de parler à quelqu'un de très éloigné de lui,
- de couvrir la voix d'un général ou d'un héros commandant une unité, empêchant ainsi la modification des ordres.

4 - ILLUSION

Endurance : 18 Portée : 20/25/30
ou Vie : 3 Durée : bataille

Ce sort permet à l'illusionniste de créer une image en trois dimensions. Cette image pourra représenter n'importe quoi, pourvu qu'elle soit inscrite dans un carré d'au maximum 25/35/50 cm de côté et qu'elle ne représente ni un monstre, ni un personnage précis. L'image ne bouge pas, et est inoffensive mais elle peut faire peur, provoquer une attaque inutile ou cacher d'autres troupes.
L'image est détruite si elle est attaquée ou simplement touchée.

5 - INVISIBILITE

Endurance : 20 Portée : contact
ou Vie : 4 Durée : 0/bataille/bataille

Ce sort rend totalement invisible l'illusionniste ou un autre personnage. Par contre, les animaux peuvent encore le sentir. Le sort est de toute façon annulé si l'invisible arrive à moins de 1cm d'une figurine ennemie, ou s'il tire ou lance un sort. Cette soudaine apparition cause PEUR -2 à tout ennemi dans un rayon de 10cm.

6 - ILLUSIONS PERDUES

Endurance : 21 Portée : 20/25/30
ou Vie : 4 Durée : instantanée

Ce sort permet d'annuler tous les sorts d'illusionniste ou de prendre le contrôle d'une illusion créée par un autre illusionniste.

7 - PRENDRE L'APPARENCE DE QUELQU'UN

Endurance : 22 Portée : contact
ou Vie : 4 Durée : un tour/bataille/bataille

Ce sort permet à l'illusionniste de prendre l'apparence de quelqu'un d'humanoïde. Il ne donne aucun des pouvoirs de la créature imitée. Mais l'illusionniste peut prendre l'apparence du général ennemi, par exemple ou d'un personnage inoffensif, ce qui lui permettra d'arriver au contact de l'ennemi et de lui mentir.

8 - DETECTER L'INVISIBLE

Endurance : 23 Portée : 20/25/30
ou Vie : 4 Durée : un tour

Ce sort permet à l'illusionniste de détecter toute créature invisible à portée. Il permet aussi de "voir" une unité cachée au moment du déploiement. Il est alors lancé durant la phase de rédaction des ordres, avant le début proprement dit de la partie. Dans ce cas et dans ce cas seulement, sa portée est de 60/70/80.

9 - IMAGE PROJETEE

Endurance : 24 Portée : contact
ou Vie : 4 Durée : un tour/bataille/bataille

Ce sort permet de créer une illusion comme le sort n°4. Mais l'image créée peut se déplacer. Elle disparaît si elle est attaquée (vitesse maximum : 12cm).

10 - HYPNOSE

Endurance : 25 Portée : contact
ou Vie : 4 Durée : spéciale

Ce sort permet à l'illusionniste de prendre le contrôle d'un héros jusqu'à et y compris le rang II/III/IV. L'hypnose dure jusqu'à ce que l'illusionniste soit à plus de 10cm de sa victime, ou qu'il ordonne à celle-ci d'attaquer ses propres ennemis.

11 - PEUR

Endurance : 26 Portée : 20/25/30
ou Vie : 5 Durée : un tour

Ce sort permet à l'illusionniste de faire PEUR -2/-3/-4 à toute unité ennemie à portée.

12 - INVISIBILITE ETENDUE

Endurance : 28 Portée : contact
ou Vie : 5 Durée : 0/bataille/bataille

Ce sort rend invisible une unité de 0/10/15 figurines, dans les mêmes conditions que le sort n°5.

13 - PRENDRE L'APPARENCE D'UN MONSTRE

Endurance : 30 Portée : contact
ou Vie : 6 Durée : bataille

Ce sort permet à l'illusionniste de prendre l'apparence de n'importe quelle créature. Il ne peut causer aucun dommage sous cette forme, mais ne peut pas non plus en subir. L'illusion a 10/15/20 points de vie qui représentent le nombre de pertes que peut encaisser l'illusion avant de disparaître.
L'illusionniste sous forme de monstre se déplace comme sous la forme normale, mais il se défend comme la créature imitée.

SORTS D'ELEMENTALISTES

1 - FLAMME

Endurance : 11 ou Vie : 2
Portée : 20/25/30
Durée : instantanée

Ce sort permet d'enflammer tous les objets secs et inflammables, de la végétation par exemple. Il n'enflamme pas les constructions. Le feu est d'abord (1er tour) négligeable, mais il peut s'étendre, à raison de 6cm de rayon par tour.
Pour éteindre le feu, il faut une figurine par 2cm de rayon (sauf le premier tour, ou une figurine peut éteindre le feu instantanément).
Le feu dure toute la journée.

2 - CONTROLER LES NUAGES

Endurance : 13 ou Vie : 2
Portée : champ de bataille
Durée : permanente

Ce sort permet d'amener ou de chasser des nuages au dessus du champ de bataille. Il y aura un peu/peu/beaucoup de nuages et les conséquences sont les suivantes :
- beaucoup de nuages, intercepte la vue. Le niveau d'altitude des nuages est déterminé par le lancement d'un dé normal au résultat duquel on ajoute 1 (1d6 + 1, donnant donc de 2 à7)
- pluie, lancer 2d6 au début de chaque tour :

Un peu de nuages	Beauc. de nuages	
2	2-3	Pluie forte, diviser tous les déplacements et portées par 2.
3-5	4-6	Pluie légère, tous les feux s'éteignent

Si l'élémentaliste choisit de chasser les nuages, cela annule tous les effets ci-dessus. Si l'élémentaliste lance le sort sur un ciel nuageux, il y a automatiquement beaucoup de nuages, et on enlève 3 aux 2d6 pour déterminer la pluie.
Ce sort peut être lancé plusieurs fois de suite.

3 - RESPIRATION AQUATIQUE

Endurance : 14 ou Vie : 2
Portée : contact
Durée : un tour

Ce sort permet à 5/10/15 figurines de traverser un plan d'eau quelconque comme si c'était du terrain clair. Ce sort ne fonctionne pas sur les animaux.

4 - FUMEE SANS FEU

Endurance : 16 ou Vie : 3
Portée : 20/25/30
Durée : un tour

Ce sort créé un nuage de fumée opaque et irritant. L'unité cible perd 4/6/8 cm de sa capacité de déplacement et ne peut pas tirer dans la direction du magicien. Une unité qui n'est pas atteinte par la fumée peut tirer au travers, mais avec un FT de -2.

5 - SILENCE

Endurance : 17 ou Vie : 3
Portée : 20/25/30
Durée : instantanée

Ce sort empêche tout lancement de sort durant la phase de magie, dans un rayon de 20cm autour du point d'impact choisi, sauf ceux dont la réussite est supérieure à la réussite du "Silence". En cas d'égalité, le sort fonctionne mais au minimum de réussite.

6 - FLECHES DE FLAMMES

Endurance : 18 ou Vie : 3
Portée : 20/25/30
Durée : instantanée

Ce sort inflige 10/15/20 pertes à une unité à portée. Il n'affecte pas les personnages.

7 - MURMURE DU VENT

Endurance : 19 ou Vie : 3
Durée : instantanée

Ce sort permet au magicien de transmettre un ordre du général à une unité visible par le lanceur du sort. Le nouvel ordre prendra effet au tour suivant le tour d'après la phase de magie (comme un ordre transmis par un messager arrivant à la phase de mouvement suivant la phase de magie).
Le nouvel ordre ne pourra pas comporter plus de 8/10/14 syllabes.

8 - FEU DU SOL

Endurance : 21 ou Vie : 4
Portée : 20/25/30
Durée : instantanée

Ce sort est similaire à "Flamme", mais il affecte aussi les constructions.

9 - BRISER LES MURS

Endurance : 22
Portée : contact
Durée : permanente

Ce sort fait s'écrouler 0/2/5 cm de mur matériel, quelqu'en soit la hauteur et l'épaisseur.
Ce sort affecte toutes les constructions y compris les ponts.

10 - VOLER

Endurance : 24 ou Vie : 4
Portée : contact
Durée : spéciale

Avec ce sort, l'élémentaliste peut voler. Son vol est malhabile/normal/normal. Il peut choisir l'altitude de début du vol, et celle de fin du vol, sans tenir compte des restrictions normales. Il peut parcourir une distance horizontale de 100cm avant que le sort s'arrête. Il doit cependant parcourir au moins 20cm par tour.

11 - PETRIFIER

Endurance : 25 ou Vie : 5
Portée : 10/15/20
Durée : permanente

Par ce sort, le magicien peut changer en pierre un héros jusqu'à et y compris le rang 0/2/4. Un magicien compte comme étant de rang 4 au moins.
Le sort ne cause aucune perte.

12 - ECLAIRS

Endurance : 26 ou Vie : 5
Portée : 20/25/30
Durée : instantanée

Ce sort inflige 20/30/40 pertes à une unité dont au moins une figurine est à portée ou 5/8/10 pertes à un personnage (multiplier par 2 si la cible est un magicien avant de l'imputer sur l'endurance), dans les conditions normales d'un tir.

13 - PLUIE DE PIERRES

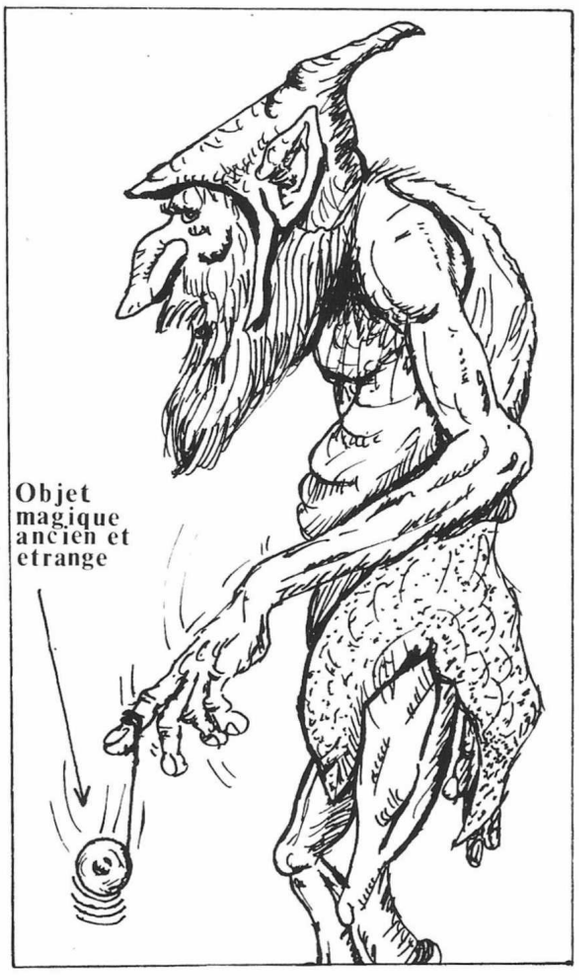
Endurance : 27 ou Vie : 5
Portée : 20/25/30
Durée : instantanée

Ce sort inflige 20/30/40 pertes à une unité dont au moins une figurine est à portée. Il affecte même les unités que le magicien ne voit pas, sauf si elles sont magiquement invisibles. Il cause à une construction les mêmes dommages qu'une catapulte à 4/5/6 servants.

14 - FAIRE FUIR LES MONSTRES

Endurance : 30 ou Vie : 6
Portée : 20/25/30
Durée : un tour

Ce sort oblige tous les monstres (c'est à dire les créatures non humanoïdes : les nains, lutins, elfes, sylvains, gobelins, géants, ogres, trolls, ne sont pas des monstres. Il en est de même des animaux normaux : cheval, loup ne sont pas des monstres) à fuir dans les mêmes conditions que le 8eme sort de prêtre "repousser les morts-vivants". Ce sort affecte les monstres morts-vivants.



K - LES OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques sont tous extrêmement rares, certains sont même uniques. Il est cependant possible d'acheter ceux ayant une valeur inférieure à 50 écus, alors qu'il est beaucoup plus difficile de se procurer les autres (les prix indiqués ne sont alors que des valeurs données pour représenter la puissance de l'objet).

Si on ne peut pas les acheter, où peut-on trouver les objets les plus puissants ?

C'est simple, s'ils existent et qu'ils ne se vendent pas, c'est que les heureux possesseurs les gardent jalousement. Il ne tient qu'à vous d'aller les chercher si vous aimez le risque (en effet le magicien ou le prince à qui appartient une de ces merveilles, possède aussi une armée puissante...).

Un autre moyen étant d'attendre patiemment la mort du possesseur et de profiter du flottement de succession pour vous emparer de l'objet en question, mais vous ne serez sans doute pas le seul à avoir la même idée.

Il n'est donc pas rare de voir plusieurs armées lutter pour la possession d'un objet magique particulièrement puissant.

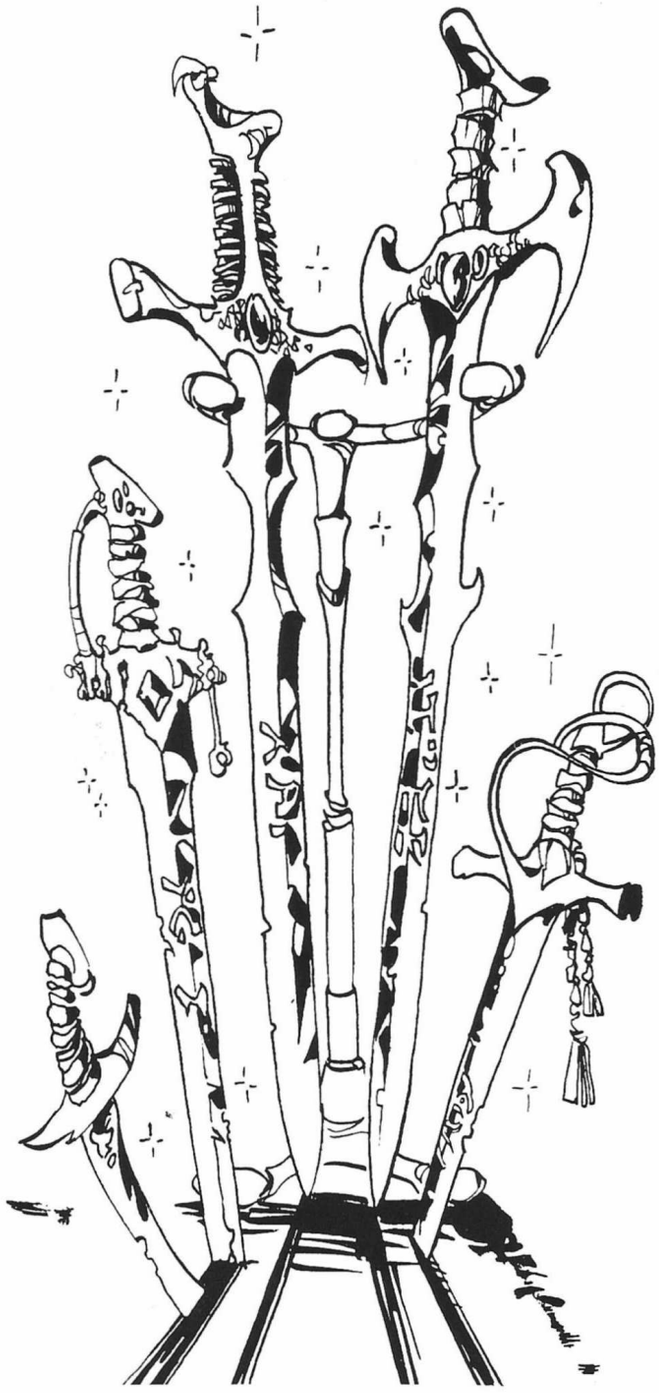
LES ARMES MAGIQUES

Elles donnent des bonus au facteur tactique, et sont classées en trois séries :
- les armes de poing,
- les armes longues,
- les armes à deux mains.

Leurs prix sont :

Bonus	+1	+2	+3	+4
Armes				
De poing	20 écus	40	80	160
Longues	25	50	100	200
A 2 mains	30	60	120	240

Les armes +5 existent, mais elles sont uniques et ont donc une valeur incalculable.



LES ARMURES MAGIQUES

Elles soustraient aux pertes subies par leur porteur le double de leur bonus.
Leurs prix sont :

Bonus	+1	+2	+3	+4
Prix	30	60	120	240

Il existe une seule armure magique +5 par race.
Exemple : Un héros en armure subi 8 pertes. On ne lui en retire que 6 [8 - (1x2) = 6].

LES POTIONS
(utilisables à toutes les phases du jeu)

- Contrôle des animaux :
Durée : 12H, *Portée :* 20cm
Permet de contrôler un animal même ennemi. Prix : 20 écus.

- Clairaudience :
Durée : 1H, *Portée :* 50cm
Permet d'écouter les ordres que donne un général (ami ou ennemi). Prix : 20 écus.

- Contrôle des monstres :
Durée : 12H, *Portée :* 20cm
Permet de contrôler un monstre même ennemi. Tous les monstres de plus de 200 écus sont insensibles à cette potion. Prix : 250 écus.

- Guérison totale :
Permet à un personnage de retrouver la totalité de ses points de vie, s'il n'était pas mort. Prix : 40 écus.

- Résistance au feu :
Durée : 1H
Permet de ne subir aucun dommage dû au feu, même celui des dragons. Prix : 30 écus.

- Voler :
Durée : 1H, *Portée :* 1m
Permet de voler ainsi qu'une créature au vol normal. Prix : 30 écus.

- Contrôle des géants :
Durée : 12H, *Portée :* 20cm
Permet de contrôler jusqu'à 5 géants ennemis. Prix : 75 écus.

- Force de géant :
Durée : 1H
Permet de lutter avec la même efficacité qu'un géant : +2 au facteur tactique et capacité de lancer des rochers. Prix : 40 écus.

- Guérison :
Permet à un pesonnage de regagner 10 points de vie. Prix : 20 écus.

- Héroïsme :
Durée : 1H
Permet à un personnage de frapper comme un héros III. Prix : 20 écus.

- Contrôle des humanoïdes :
Durée : 12H, *Portée :* 20cm
Permet de contrôler un héros (I, II, III) ennemi. Prix : 50 écus.

- Invulnérabilité :
Durée : 1H
Permet à un personnage de gagner en points de vie les pertes qu'on lui inflige, dans la limite de 50. Prix : 50 écus.

- Contrôle des plantes :
Durée : 1H, *Portée :* 10cm
Permet de contrôler les arbres des forêts dans un rayon de 10cm. Les unités amies se déplacent à vitesse doublée dans la forêt alors que les unités ennemies se déplacent à vitesse divisée par deux.

- Super héroïsme :
Durée : 1H
Permet à un personnage de frapper comme un héros V. Prix : 30 écus.

- Contrôle des morts-vivants :
Durée : 1H, *Portée :* 20cm
Permet de contrôler une unité de morts-vivants même ennemie. Prix : 40 écus.

LES PARCHEMINS

Il existe des parchemins de tout les sorts qui permettent de les lancer sans aucune perte d'énergie. Chaque parchemin a une valeur de 10 écus multiplié par le numéro du sort.
Après son utilisation, le parehemin disparaît magiquement.

LES ANNEAUX

- Résistance au feu : *Prix :* 300 écus
Permet de ne subir aucun des dommages dus au feu, même celui des dragons.

- Contrôle des mammifères : *Prix :* 200 écus
Permet de contrôler totalement un mammifère à la fois, se situant à moins de 30cm.

- Protection : *Prix :* +1:60 / +2:120 / +3:240/ +4:480 / +5:unique.
Permet de diminuer le facteur tactique de l'attaquant. L'effet est cumulatif avec celui de l'armure magique.

- Régénération : *Prix :* 400 écus
Permet de régénérer 2 points de vie par heure, sauf après la mort.

- Marcher sur l'eau : *Prix :* 100 écus
Permet à un personnage de passer un cours d'eau comme s'il était sur un pont.

- **De magicien :** *Prix :* 600 écus + 10 par niveau du Sort.
Permet à un magicien de stoker un sort qu'il pourra lancer une fois toute les deux heures en perdant moitié moins de points de résistance (arrondi au point supérieur).

- **Contre le poison :** *Prix :* 500 écus
Immunise contre toutes sortes de poisons.

LES BAGUETTES

Elles possèdent 10 charges.

- **De guérison :** *Prix :* 400 écus
Permet de guérir un personnage en contact de base de 5 points de vie.

- **De résurrection :** *Prix :* 1 000 écus
Permet de ressusciter un personnage mort durant cette bataille, ce dernier ne possède alors que 5 points de vie.

- **De déparalysie :** *Prix :* 500 écus
Permet de déparalyser toutes les créatures en contact de base.

- **De dépétrification :** *Prix :* 600 écus
Permet de dépétrifier toutes créatures en contact de base.

- **De magicien :** *Prix :* 1 000 + 15 écus par niveaux de sort.
Permet au magicien de lancer le sort contenu dans la baguette une fois tous les deux tours en ne perdant qu'un quart de la résistance normalement perdue (arrondir au point supérieur). Utilisation illimitée.

OBJETS DIVERS

- **Papis volant :** *Prix :* 500 écus
Permet à un personnage de se déplacer jusqu'à 80cm ainsi qu'une créature volante "normale".

- **Balai volant :** *Prix :* 300 écus
Permet à un personnage de se déplacer jusqu'à 60cm ainsi qu'une créature volante "malhabile".

- **Boules de cristal (la paire) :** *Prix :* 250 écus
Une boule de cristal peut être utilisée par un personnage pour communiquer avec un second personnage, lui-même possesseur d'une boule de cristal. Un général peut ainsi changer les ordres d'une unité commandée par un héros, par l'intermédiaire de la boule. La portée est illimitée (les ordres ne sont pas écrits).

- **Bottes de vitesse :** *Prix :* 200 écus
Elles permettent au personnage de progresser au double de sa vitesse normale. Les tailles varient de celles de lutins à celles de humains ou de grands-gobelins.

- **Bottines de sylvains :** *Prix :* 200 écus
Elles permettent une progression normale dans les bois. Leurs tailles varient de celles de lutins à celles de grands-gobelins.

- **Bracelet de puissance d'ogre :** *Prix :* 400 écus
Donne à son possesseur l'habilité au combat d'un ogre : +3 au facteur tactique.

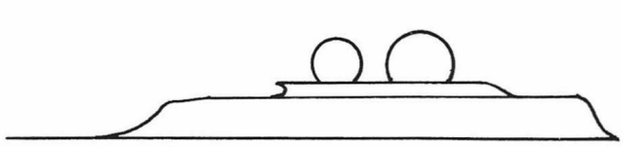
- **Bracelet de puissance de géant :** *Prix :* 500 écus
Donne à son possesseur l'habilité au combat d'un géant : +2 au facteur tactique et la capacité de lancer des rochers.

- **Heaume de télépathie :** *Prix :* 800 écus
Permet à son possesseur de communiquer à n'importe quelle créature dans un rayon de 40cm. Elle permet par exemple au général de changer ses ordres. Il faut un tour pour que l'ordre soit exécuter (l'ordre n'est pas écrit). Il faut donc que l'unité soit commandée par un héros.

- **Cape de téléportation :** *Prix :* 800 écus
Permet à son possesseur de se téléporter jusqu'à une distance de 60cm. Utilisable 5 fois par jour. Après il y a 20 % de chances par utilisations supplémentaires pour que le personnage ne réapparaisse jamais.

- **Médaillon contre la paralysie :** *Prix :* 300 écus
Protége son possesseur contre la paralysie.

- **Médaillon contre la pétrification :** *Prix :* 500 écus
Protège son possesseur contre la pétrification.



RECAPITULATIF

PREPARATION

Les passages sur fond grisé peuvent être ignorés lors des premières parties.

I - CREER UNE ARMEE

Type de troupe	Socle en mm 15mm	25mm
CHE	12x30	18x40
CLO CMO	15x30	20x40
ILO IMO	10x15	15x20
ILOD IMOD	15x20	20x30
ILED	20x20	30x30
ILE	15x20	20x30
CHALE CHALO	30x40	60x60

MORAL
1 --> 0 écu 2 --> 1 écu 3 --> 2 écus 4 --> 3 écus 5 --> 4 écus (héros seulement) 6 --> 5 écus (monstres seulement)

BOUCLIER : 1 écu

Arme	Coût	Troupes	Bouclier	Portées Inf.	Cav.	Spécial
AP	0	toutes	oui			
AL	1	toutes	oui			Si cavalerie, utilisable pour charges seulement.
A2	2	ILOD IMOD ILED	non			Bouclier utilisable pour se protéger d'un tir.
AC	1	toutes	non	30	20	Bouclier utilisable dans un corps à corps.
AB	1	toutes	non	40	30	Bouclier : voir AC. Ne peut pas bouger et tirer dans le même tour.
AJ	**1**	**toutes**	**non**	**5**	**5**	**Bouclier : voir AC. Peut tirer pendant une charge.**

Les portées doivent être multipliées par 2 au 25mm.

COUT :

- Choisir le type de troupe --> lire le coût sur la fiche de créature.
- Choisir le moral --> ajouter le coût du moral au coût précédent.
- Choisir la ou les arme(s) --> ajouter le coût des armes au coût précédent.

Si héros :
- Choisir le rang (1 à 5) --> multiplier le coût précédent par le rang.

Si commande autres figurines :
- Héros commandant UNE unité --> ajouter 10 écus.
- Héros commandant toute l'armée --> ajouter 100 écus **(le général est obligatoire).**

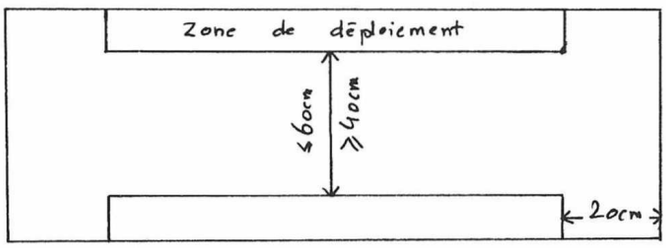
Magicien :
- Créer (éventuellement) un héros --> coût normal.
- Si pas héros ILE AP moral 1 --> coût normal.
- Choisir le ou les collège(s) --> coût normal.
- Pour chaque collège choisi prendre au moins trois sorts dans l'ordre de la liste --> 10 écus par sorts.

LANCEMENT D'UN SORT :

- Lancer un dé -1, -1, 0, 0, +1, +1 pour déterminer la réussite.
- Diminuer l'endurance (100 points d'endurance au départ).

II - CHAMP DE BATAILLE

1) Zone de déploiement :



Au 25mm : 40 devient 80cm
25 devient 50cm
20 devient 40cm

2) Tirage du décor :

Chaque joueur lance 2 dés normaux et n'en garde qu'un. Chaque joueur choisit autant d'ELEMENT de TERRAIN que le dé qu'il a gardé.

Eléments pricipaux : rivière, route, bois, colline, colline escarpée, haie, muret, pont, gué, mare, marais et maison.

3) Mise en place :

On commence par la rivière. Pour mettre en place dans une zone de déploiement 4, 5 ou 6 au dé.

4) Troupes :

Invisibles si :
- derrière une unité,
- derrière un élément de terrain lui-même dans la zone de déploiement,
- créature volante.

CHOIX D'un BORD - CREATION DU TERRAIN - PLAN - ZONE - MISE EN PLACE TROUPES VISIBLES - REDACTION ORDRES - MISE EN PLACE TROUPES RESTANTES -

La magie est possible pendant la rédaction des ordres.

III - LES ORDRES

1) Rédaction :

- ATTAQUER : charger / si chargé, contre-charger / poursuite obligatoire.
- TENIR : si chargé, rester sur place.
- HARCELER : si chargé, esquiver.
- SOUTENIR : EN ATTAQUANT, EN TENANT, EN HARCELANT.

2) Modifications :

- Par le général uniquement,
- Prend un tour complet.

DEROULEMENT DU JEU

I - PHASES DU JEU

1 - Mouvements obligatoires :	suivi / recul, poursuite / déroute.
2 - Tentative de ralliement :	si désorganisé ou en déroute ; volontaire.
3 - Déclarations de charges :	si ordre ATTAQUER.
4 - Mouvement de charge (ou de contre-charge).	
5 - Mouvements normaux :	dépendent des ordres.
6 - Tir :	volontaire.
7 - Corps à corps :	si contact de base, obligatoires.
8 - Magie :	UN sort ; volontaire.

II - MOUVEMENTS NORMAUX

SIMULTANES : CLE + 4cm / ILO IMO -2cm / Isolés + 8cm

1) Changements de direction :

1/4 ou 1/2 tour : 1/4 du mouvement	}
Changement de formation :	} une figurine
1/4 du mouvement une fois par jour	} reste fixe

2) Formation :

- Colonne : 3 de front maximum, x rangs,
- Ligne : x de front, 2 rang maximum.

3) Effets du terrain :

Type de troupes	*Colline douce*	*Bois, colline raide*	*Gué Marais*	*Porte, muret haie*	*Fossé*	*Route*
CHE CLO CMO	1 = 2	1 = 4 + D	1 = 2 + D	- 1/2 + D	- 1/2 + D	+ 1/2
CLE	1 = 2	1 = 4	1 = 2 + D	- 1/2 + D	- 1/2 + D	+ 1/2
ILO IMO	1 = 2	1 = 2 + D	1 = 2 + D	- 1/2 + D	- 1 + D	+ 1/2
ILOD IMOD ILE	P E	1 = 2	1 = 2 + D	- 1/2 + D	- 1 + D	+ 1/2
ILED	P E	1 = 2	1 = 2	- 1/2	- 1	+ 1/2
CHALE	1 = 2	interdit	interdit	interdit	interdit	+ 1/2
CHALO	interdit	interdit	interdit	interdit	interdit	+ 1/2
TIR	Possibilité tir par dessus autres troupes, protection si bois.			Protection		
COMBAT	Bonus si au-dessus.					

1 = 2 : 1cm mesuré sur la carte enlève 2cm de la capacité de mouvement.
D : Désorganisé si fait mouvement sur ce type de terrain.
- 1/2 : Consomme la moitié de la capacité normale de mouvement.
- 1 : Consomme la totalité de la capacité normale de mouvement.
+ 1/2 : Augmente la capacité normale de mouvement d'un bonus égal à la moitié de la distance parcourue sur ce type de terrain.
P E : Pas d'Effet.

MOUVEMENT AERIEN :

Mouvement	Coût en Mouvement		Mini / Maxi	
Vol	GRIMPER	DESCENDRE	1	2 et +
NORMAL	1/2	1/4	0 - 1/2	1/4 - 1
MALHABILE	3/4	1/2	0 - 1/4	1/4 - 1

Vol malhabile : changement de direction avant ou après, mais pas pendant.
Il faut utiliser au moins 1/4 de son mouvement en vol horizontal.

III - TIR

Obstacles empêchant le tir :

- 2cm de bois,
- ligne de crêtre de plus de 2cm,
- unité située au même niveau que la cible et le tireur,
- mur.

Résolution :

- Facteur d'armement + Facteur tactique + Facteur spécial de créature + Facteur aléatoire.
- Nombre de figurines tirant (2 premier rangs dans la direction de la cible).

--> Nombre de pertes infligées lu sur le Tableau des Pertes.
Enlever une figurine par 20 pertes subies, et noter le reste.
Si une unité perd dans le tir plus de la moitié de son effectif, elle perd 1 point de moral.

LES TIRS SONT SIMULTANES

IV - CORPS A CORPS

1) Charge :

+ 2cm pour les créatures à pied (infanterie), + 8cm pour celles montées sur d'autres créatures (cavalerie).
Pas de charge pour les volants.

2) Résolution :

On ne combat que devant soi et en contact de base.
- Facteur d'armement + Facteurs tactiques + Facteurs spéciaux de créatures + Dé spécial
- Nombre de figurines (+1 de chaque côté pour le plus long)

--> Nombre de pertes infligées lu sur le Tableau des Pertes.
Enlever une figurine par 20 pertes et noter le reste.

3) Conséquences :

L'unité ayant subi le plus de pertes perd 1 point de moral. Toutes les figurines de cette unité perdent ce point de moral.
S'il n'y a plus de figurine ayant au moins 1 point de moral, alors DEROUTE (pertes doublées).
Sinon RECUL.

4) Mouvements obligatoires :

Recul : 2,5cm face à l'ennemi.
Suivi : obligatoire la première fois.
Déroute : vitesse de charge, le dos à l'ennemi. Désorganisé, ne combat plus.
Poursuite : obligatoire la première fois pour les unités ayant l'ordre d'ATTAQUER.
Désorganisé.

5) Héros :

Ils combattent de 1 à 5 fois par phase de corps à corps, suivant leurs rangs. Subissent une part des pertes égale au nombre de pertes subies par l'unité, divisé par le nombre de figurines qui les a subies.

V - RALLIEMENT

1) Causes de désorganisation :

- Mouvement en terrain difficile (voir Effets du terrain),
- Charge ratée,
- Esquive,
- Passage ou tentative au travers d'une unité amie,
- Déroute et poursuite,
- Impossibilité de retraite ou de déroute,
- Magie,
- Peur,
- Attaqué de flanc ou sur l'arrière.

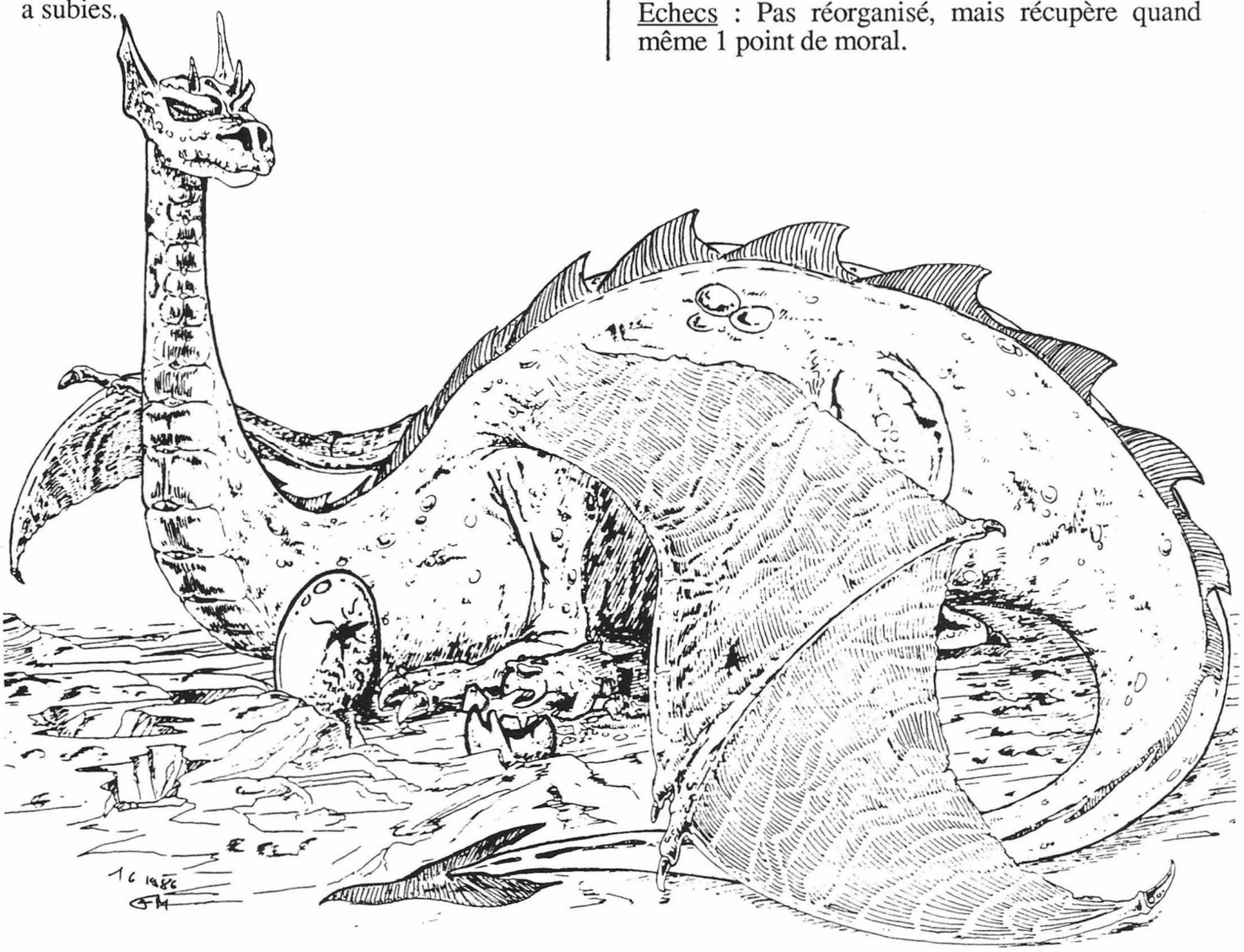
2) Conséquence de la désorganisation :

- Tir avec le premier rang seulement,
- Changement de formation impossible,
- Déclaration de charge interdite, contre-charge interdite,
- Pénalité au corps à corps.

3) Arrêt de la désorganisation :

- Faire une tentative de ralliement --> un tour immobile,
- La réussir : dé normal + moral = 3 ou plus.

Echecs : Pas réorganisé, mais récupère quand même 1 point de moral.



REGISTRE D'ORDRES

NOM	EQUIPE	ORDRES	MOR	PERTES

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Tableau de Combat

TIR

Facteurs d'Armement

Arme utilisée par le tireur				TYPE DU DEFENSEUR
Machine de Guerre MLD MLP	AC	AJ	AB	
2	1	1	1	CHE
2	2	2	2	CLO
2	3	2	2	CMO
1	3	3	2	CLE
3	1	1	2	ILO
2	1	1	1	ILOD
3	1	1	1	IMO
2	2	2	1	IMOD
4	3	3	1	ILE
1	2	1	0	ILED
2	1	0	2	CHALO
1	1	0	1	CHALE
2	0	0	1	VSL
3	1	0	2	VLO
3	2	1	2	VMO
2	2	2	3	VLE

Facteurs Tactiques

Par différence de niveau	DEDUIRE 2
Si cible à couvert Si la cible a fait mouvement Si le tireur a vol malhabile Si le tireur est désorganisé	DEDUIRE 1
Si cible sans bouclier Si la cible a vol malhabile	AJOUTER 1

CORPS à CORPS

Facteurs d'Armement

Arme utilisée par l'attaquant			
AL Cavalerie	AL Cavalerie	A2	AP
3	3	5	1
4	4	5	2
5	5	5	3
5	4	4	3
4	2	5	2
5	2	5	2
5	3	5	3
5	3	5	3
6	5	6	3
5	4	3	4
0	2	1	1
0	3	1	1
2	2	2	0
3	3	3	1
4	4	3	2
4	4	2	3

Facteurs Tactiques

Si l'unité a subi un tir Si l'unité est désorganisée
Si l'unité charge ou contrecharge Si l'unité entre au contact en compagnie du Général Si l'unité est au-dessus de ses adversaires Si l'unité suit l'adversaire qui a reculé Si l'adversaire est sans bouclier Si l'adversaire est pris sur l'arrière

Ne pas oublier les FACTEURS SPECIAUX et le FACTEUR ALEATOIRE

Cavalerie : une créature assise sur une autre (CHE, CLO, CMO, CLE, VSL, VLO, VMO, VLE)
Infanterie : une créature debout (donc y compris chars et éléphant)

TABLEAU DES PERTES

Somme des facteurs	NOMBRE DE FIGURINES DE L'ATTAQUANT																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
– 3	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6
– 2	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8
– 1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30	32	33	35	36
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48
3	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50	53	55	58	60
4	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72
5	4	7	11	14	18	21	25	28	32	35	39	42	46	49	53	56	60	63	67	70	74	77	81	84
6	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80	84	88	92	96
7	5	9	14	18	23	27	32	36	41	45	50	54	59	63	68	72	77	81	86	90	95	99	104	108
8	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120
9	6	11	17	22	28	33	39	44	50	55	61	66	72	77	83	88	94	99	105	110	116	121	127	132
10	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	108	114	120	126	132	138	144

1 ère ARMEE

LA CAVALERIE

10 Squelettes	CLO	AL	B	M/	(12)	120pts
10 Grands Gobelins	CMO	AL	B	M2	(8)	80pts
10 Grands Gobelins	CMO	AL	B	M2	(8)	80pts

(Les Grands Gobelins sont montés sur loups, mais ces derniers n'ayant pas reçu d'entrainement spécial, combattent pas).

L'INFANTERIE

10 Squelettes	ILOD	A2		M/	(7)	70pts
10 Elfes noirs	IMOD	A2	Arc	M3	(9)	90pts
15 humains	IMO	AL	B	M3	(7)	70pts
10 humains	ILED		Arc	M2	(5)	50pts

LE MONSTRE ET SON CONTROLEUR

1 Hydre à 5 têtes				M4		53pts
1 humain	ILOD	(héros IV)		M4		24pts

LE MAGICIEN

1 humain	CLE	(héros II)	B	M4	nécromant 3	48pts

(il est là pour contrôler l'infanterie Squelettes)

LE GENERAL

1 humain	CLO	(héros V)	B	M5	nécro.11	280pts
79 figurines						1000 éc

2 ème Armée

LA CAVALERIE

8 humains	CLO	AL	B	M4	(13)	104
8 humains	CLO	AL	B	M4	(13)	104
8 humains	CLE	AL	B	Arc M2	(9)	72

L'INFANTERIE

15 nains	ILOD	A2		M2	(7)	105
12 humains	IMOD	AJ-AL	B	M3	(8)	96
12 humains	ILED	AJ-AL	B	M3	(8)	96
10 humains	ILED	Arc		M2	(5)	50
10 humains	ILED	Arc		M2	(5)	50

LE HEROS NAIN

1 nain	ILOD	Héros (II)	A2	M3	(8)	26

(le héros paye 10 points supplémentaires pour pouvoir commander l'unité de 15 nains)

LE MAGICIEN

1 humain	CLE	Héros (III)	B	M4	Enchanteur (10)	127

LE GENERAL

1 humain	CLO	Héros (V)	AL-B	M5	170

86 figurines 1000 écus

IMPRIMERIE DURAND - 28600 LUISANT - Tél. : 37 34 14 87

Avec l'ARC ET LA GRIFFE, vous allez enfin pouvoir déchaîner vos hordes de Gobelins sur les paisibles campagnes. Ou, après avoir tiré de son lit le vieux Turcol l'Enchanteur, prendre la tête de votre vaillante armée humaine pour refouler dans leur tombe les Sinistres légions du Terrible Seigneur.

L'ARC ET LA GRIFFE, c'est un jeu de combats fantastiques, où les participants à la bataille sont représentés par des figurines de métal. Il fait intervenir les monstres les plus terribles, les créatures les plus repoussantes, et les héros les plus démesurés. Le tout sous l'égide de la magie, qui n'est plus une légende, mais une réalité.

ISBN : en cours
Prix conseillé : 160 F